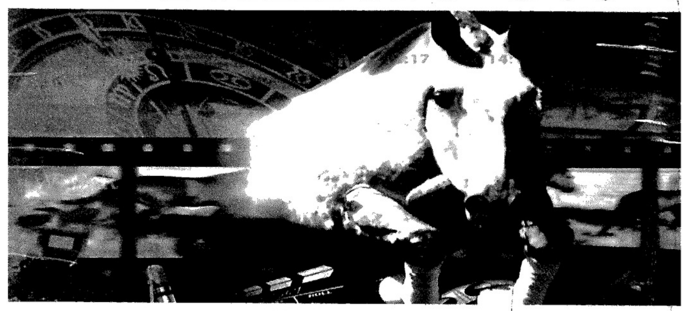
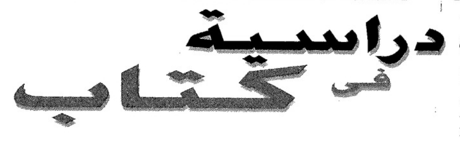
أدوب بريمير ٥

Adobe® Premiere® 5.0









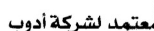
إعداد

قسم الترجمة بدار الفاروق

د/ خالد العامرى



المنو... معتمد لشركة أدوب



أدوب بريمير ٥

Adobe Premiere 5

دورة دراسية فى كتاب

دار الفاروق للنشر والتوزيع

أكبر مركز فى الشرق الأوسط
لإصدار أحدث الكتب فى عالم الكمبيوتر

العنوان

فرع وسط البلد: ٣ شارع منصور – المبتديان – متفرع من شارع مجلس الشعب محطة مترو سعد زغلول – القاهرة – مصر.

تليفون : ٣٥٥٣٠٣٢ (٠٠٢٠٢) – ٣٥٤٣٢٠٣ (٠٠٢٠٢)

فاكس : ٣٥٤٣٦٤٣ (٠٠٢٠٢)

فرع الدقى: ١٢ شارع الدقى الدور السابع – إتجاه الجامعة منْزَل كوبرى الدقى

تليفون : ٣٣٨١٠٢٢ (٠٠٢٠٢)

فاكس : ٣٣٨٢٠٧٤ (٠٠٢٠٢)

الطبعة العربية الأولى ١٩٩٩

عدد الصفحات: ٤٤٤ صفحة

رقم الإيداع: ١٦٦٦٦ لسنة ١٩٩٩

الترقيم الدولى: 977-307-0-72-1

أدوب بريمير (٥)

Adobe Premiere (5)

دورة دراسية فى كتاب

تأليف

شركة أدوب بريس

شكر وتقدير

تتقدم

دار الفاروق للنشر والتوزيع

بالشكر لقسم الترجمة بالدار وتخص بالذكر كل من :

د/ خالد العامرى

م/ أسماء عليوه

على المجهود الكبير الذي بذل في ترجمة وإعداد وتنفيذ ومراجعة هذا الكتاب.

المحتويات

الصفحة

المقدمة

يعد Adobe Premiere 5.0 برنامج قوى لتحرير الفيديو الذى تمت معالجته وتحويله إلى بيانات رقمية. فهو يساعد على إنشاء فيلم فعال، سواء كنت ستنشىء برامج فيديو طويلة أو أفلام صور متحركة أو أفلام قصيرة بهدف عرضها على Web أو وضعها على CD - ROM.

ستجد بداخله أدوات دقيقة مثل تلك الأدوات المتاحة على أنظمة التحرير التقليدية الأخرى، حيث تسمح تلك الأدوات بتنفيذ تحرير ثلاثى النقاط وأداء طرق فنية أخرى.

نبذة حول Classroom in a Book

Adobe Premiere 5.0 Classroom in a Book هو جزء من سلاسل التدريب الرسمية لبرنامج Adobe التى طورها خبراء من Adobe Systems. وقد صممت الدروس لك لكى تتعلم تبعاً لإمكانياتك الإستيعابية فإذا كنت جديد على Adobe Premiere، فستتعلم المفاهيم والإمكانيات الأساسية التى ستحتاجها للتفوق فى البرنامج. وإذا كنت تستخدم برنامج Adobe Premiere منذ فترة، فستجد Classroom in a Book (فصل دراسى فى كتاب) يعلمك إمكانيات عديدة متطورة لاستخدام أحدث نسخة من Adobe Premiere. على الرغم من أن كل درس يقدم لك إرشادات تدريجية لإنشاء مشروع خاص، فهناك متسع من الاستكشاف والتجربة. فيمكنك متابعة البرنامج من البداية للنهاية أو يمكنك تنفيذ الدروس فقط التى تتواءم مع إهتماماتك واحتياجاتك. ينتهى كل درس بأسئلة للمراجعة وإجابات تلخص ما قمت بتعلمه.

المبادىء الأساسية

قبل البدأ فى استخدام Adobe Premiere 5.0 Classroom in a Book، أنت تحتاج أن يكون لديك معرفة عملية بالكمبيوتر ونظام تشغيله. فتأكد أنك تعرف كيفية استخدام الماوس والقوائم والأوامر الأساسية وكيفية فتح، وحفظ وإغلاق الملفات.

من المحبذ لك، وليس ضرورى، أن يكون لديك خبرة مع برامج Adobe Ilustrator، و Adobe Photoshop و Adobe After Effects.

فحص متطلبات نظامك

قبل أن تبدأ فى استخدام Adobe Premiere 5.0 Classroom in a Book، تأكد أن نظامك معد بصورة صحيحة وأنك قمت بتثبيت البرنامج والمعدات المطلوبة، انظر جزء "استخدام ملفات Classroom in a Book".

متطلبات نظام Windows

أنت فى حاجة إلى العناصر التالية:

- معالج Intel Pentium.
- نظام تشغيل Microsoft Windows (أو الأحدث) أو Windows NT 4.0 (أو الأحدث).
- Quick Time 3.0 (مثبت مع Premiere).
- 32 ميجابايت من RAM.
- 60 ميجابايت من مساحة فارغة على القرص الصلب لتحميل 30 ميجابايت للتطبيق.
- adapter عرض 256 لون وشاشة متناسبة معه.
- مشغل CD - ROM

للحصول على أفضل النتائج، توصى شركة Adobe Systems باستخدام البرنامج والأجهزة التالية:

- نظام متعدد المعالج (Windows NT فقط).
- 64 ميجابايت أو أكثر من RAM.
- قرص صلب واسع الإمكانية.
- Adapter عرض ملون مكون من 24 بت.
- Microsoft Video للأجهزة التى تعمل بنظام Windows أو Apple QuickTime لكارد إدخال الفيديو المتناسب مع Windows.

- كارد صوت.

متطلبات نظام Mac OS

- معالج Power PC..
- Mac OS 7.5.5 أو الإصدار الأحدث.
- 16 ميجابايت من RAM التطبيق.
- 30 ميجابايت من مساحة القرص للتحميل.
- مشغل CD - ROM.

للحصول على أفضل النتائج، توصى Adobe Systems. بما يلى:

- نظام متعدد المعالج.
- Quick Time 3.0 (مع Premiere).
- 48 ميجابايت أو أكثر من RAM.
- قرص صلب واسع الإمكانية.
- كارد إدخال فيديو متناسب مع QuickTime.
- adapter عرض لون 24 بت.

تحميل برنامج Adobe Premiere

يجب أن تشترى برنامج Adobe Premiere بمفرده. انظر Adobe Premiere 5.0 User Guide (دليل مستخدم البرنامج) الذى يأتى مع برنامج Adobe Premiere للحصول على التعليمات الخاصة بتحميل البرنامج.

تحميل Quick Time

Quick Time 3.0 مطلوب لتشغيل أفلام Quick Time التى تنشئها فى برنامج Adobe Premiere على أنظمة Windows و Mac OS. بالإضافة إلى ذلك، لتشغيل الصوت:-

● على نظام Windows، يجب تثبيت كارد صوت وسماعات.

● على نظام Mac OS، يجب وضع جهاز تشغيل الصوت.

تحميل خطوط الدرس

تتطلب الدروس الثامنة والتاسعة فى Classroom in a Book خطوط News Gothic و OCRA Alternate على التوالى. توجد هذه الخطوط على CD-ROM الخاصة بـ Classroom in a Book مع خطوط أخرى.

فى Windows، قم بتحميل خطوط Adobe Post Script باستخدام Adobe Type Manager (مدير الكتابة فى Adobe). وفى Windows و Mac OS، يقوم Adobe Type Manager برسم خطوط Post Script بأى حجم على شاشتك وعلى أى طابعة.

استخدام ملفات Classroom in Book

تشمل CD - ROM الخاصة بـ Classroom in a Book ملفات مصادر الدروس. يوجد لكل درس مجلده الخاص به الذى يحتوى على ملفاته الأصلية (وفى بعض الحالات) ملف مشروع Premiere لبداية الدرس، وفيلم Quick Time للنسخة المكتملة من الدرس. فى أى وقت، يمكنك الرجوع للفيلم المكتمل لمساعدتك على فهم هدف المهمة أو الدرس.

ملاحظة الملفات الموجودة على CD - ROM الخاصة بـ Classroom in a Book محمية تبعاً لحق النشر. لذا يمكن استخدامهم للدروس ولكن لا يمكن إعادة توزيعهم.

يمكنك الاختيار من طريقتين للعمل خلال تلك الدروس

● استخدام ملفات الدرس مباشرة من CD - ROM بينما تقوم بحفظ عملك للقرص الصلب. فهذا سيوفر مساحة على قرصك الصلب ولكنه يمكن أن يبطىء من الأداء.

● نسخ ملفات الدرس لقرصك الصلب. حيث ينتج عن هذا الإجراء أفضل أداء ولكنه يتطلب مساحة على القرص لوضع تلك الملفات. إذا كان يوجد مشكلة فى مساحات القرص، يمكنك نسخ مجلد درس واحد لقرصك الصلب ثم تحذفه عندما تنتهى من الدرس قبل نسخ مجلد الدرس التالى. ستحتاج تقريباً 55 ميجابايت

لنسخ أكبر مجلد خاص بدرس لقرصك الصلب.

ملاحظة عندما تفتح ملف مشروع فى بداية درس، قد تظهر رسالة تسألك عن مكان الملف. هذا بسبب أن Premiere يتوقع أن يجد ملفات المشروع فى مكانها الأصلى وقد يتغير هذا المكان إذا نسخت المجلد لقرصك الصلب أو استخدمت الملفات مباشرة من CD - ROM. إذا ظهرت تلك الرسالة، حدد الملف المراد فى مجلد الدرس وانقر بالماوس على Ok لإكمال فتح المشروع.

استخدام ملفات الدرس مباشرة من قرص CD - ROM

١ – على سطح مكتب Mac OS أو Windows، قم بإنشاء مجلد جديد وقم بتسميته Lessons. داخل Projects، قم بإنشاء مجلد لكل درس تخطط لأدائه.

٢ – قم بتنفيذ تعليمات الدرس باستخدام ملفات الدرس على CD - ROM. عندما يخبرك الدرس أن تحفظ الملف، قم بحفظه لإحدى المجلدات التى أنشأتها فى مجلد Projects. (لايمكنك الحفظ فى CD - ROM).

لاستخدام ملفات الدرس المنسوخة لقرصك الصلب

١ – على سطح مكتب Mac OS أو Windows، قم بإنشاء مجلد جديد وسمه Lessons.

٢ – افتح مجلد Lessons على CD - ROM. انسخ مجلدات الدرس التى تحتاجها لمجلد Lessons الذى أنشئته تواً على سطح المكتب.

٣ – قم بتنفيذ تعليمات الدرس باستخدام ملفات الدرس التى نسختها لمجلد Lessons على سطح المكتب. عندما يخبرك الدرس أن تحفظ الملف، يمكنك حفظه فى نفس المجلد أو لمكان آخر من اختيارك.

استعادة التفضيلات الافتراضية

مثل العديد من البرامج الأخرى، يحتفظ Adobe Premiere بملف خيارات يخزن آخر إعدادات استخدمتها فى البرنامج. عندما تبدأ كل مشروع درس، سترى خطوة تخبرك أن تحذف ملف خيارات Adobe Premiere. وهذه الخطوة تقوم بإعادة الخيارات إلى قيمتها الافتراضية.

💡 لكى تحدد وتحذف بسهولة ملف تفضيلات Premiere فى Windows، حدد Start ← Find ← Files ← or Folders وابحث عن prem50.prf. ثم حدد Options Save Results ← Save Search و File. فى Mac OS ، قم بإنشاء alias (اسم مستعار) لمجلد Preferences. بعد ذلك ، يمكنك النقر مرتين بالماوس على ملف البحث المحفوظ (Windows) أو alias (Mac OS) فى أى وقت تريد فيه حذف ملف التفضيلات .

لتستعيد الخيارات الافتراضية لـ Premiere:

١ – إذا كان Premiere عاملاً، قم بإنهائه.

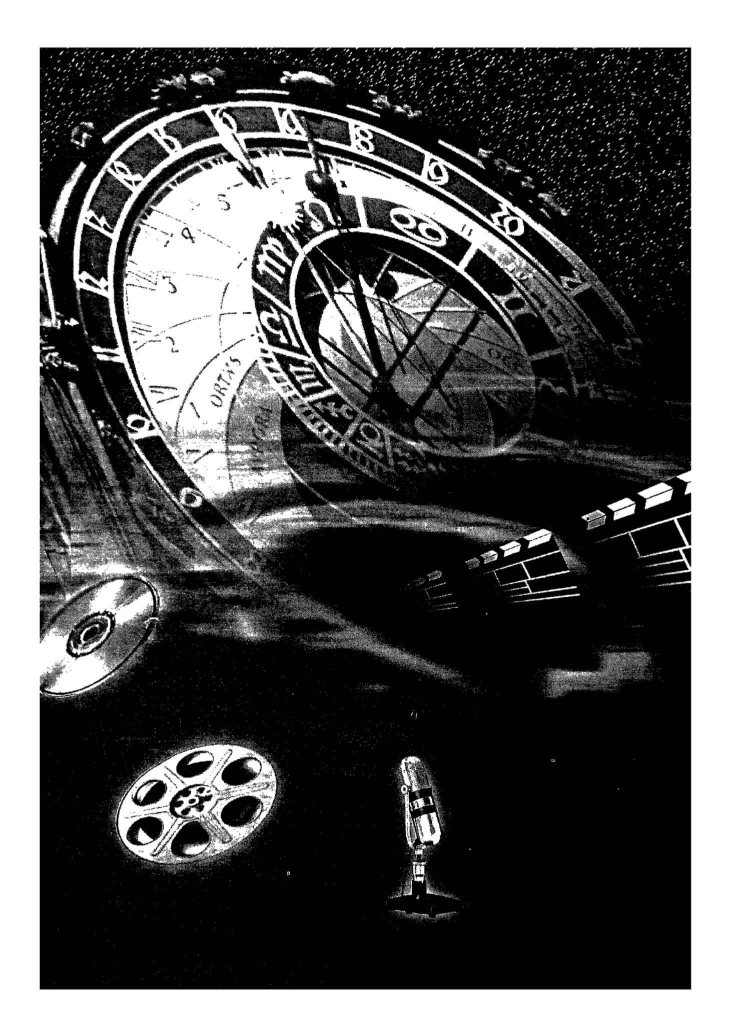
٢ – قم بتنفيذ أياً من الخطوات التالية:

- فى Windows، احذف ملف Prem 5.0. prf من المجلد الذى يحتوى على برنامج Premiere.
- فى Mac OS، احذف ملف Adobe Premiere 5.0 prefs من مجلد Preferences الموجود فى System Folder (مجلد النظام).

مصادر إضافية

ليس الهدف منه أن يحل محل الوثيقة Adobe Premiere 5.0 Classroom in a Book التى تأتى مع البرنامج. للحصول على معلومات شاملة حول كل إمكانيات Adobe Premiere، ارجع لتلك المصادر:

- دليل مستخدم Adobe Premiere 5.0. وهو يحتوى على وصف كامل لكل إمكانيات البرنامج.
- Tour Movie المتاح على CD - ROM الخاصة بـ Adobe Premiere 5.0.
- موقع Adobe Web، الذى يمكنك عرضه باختيار File -> Adobe online in Premiere إذا كان لديك اتصال إلى World Wide Web.


ORTVS

جولـــــة فى Adobe Premiere



تساعدك هذه الجولة على العـمل مع المبـادئ الأساسيـة والإمكانيـات الجـديدة الموجـودة فى بـرنـامـج Adobe Premiere. حـيث تمر بخطوات إنشـاء لقطة فيـديو، بما فى ذلك طرق التـحرير الأسـاسيـة، وإضـافـة Transitions (مـراحل انتـقـاليـة)، وحـركـة، وصـور. يجب أن يستغرق إنشاء لقطة فيديو ساعة تقريباً.



خلال هذه الجولة، ستقوم بإنشاء إعلان تليفزيونى قابل لإضافة تحسينات له خاص بشركة دراجات وهمية، باستخدام أجزاء سمعية وبصرية موجودة على CD - ROM المصاحب للكتاب. وستقوم بالعمل مع الأجزاء التى تم معالجتها وتحويل بياناتها إلى أرقام بمثابة ملفات Quick Time. إذا كنت قد قمت بإنتاج هذا المشروع من البداية، فمن المحتمل أنك كنت ستقوم بإدخال أجزاء من أشرطة الفيديو الأصلية ثم تقوم بمعالجتها رقمياً بنفسك باستعمالPremiere.

بدأ المشروع

لكى تبدأ، تحتاج إنشاء مشروع جديد ثم تبدأ فى استيراد clips (أجزاء) فيديو.

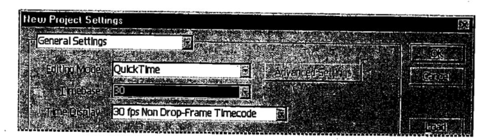
١ – تأكد أنك تعرف مكان الملفات المستخدمة فى هذا الدرس. وقم بإدخال CD - ROM إذا كان ضرورياً. ثم قم بطبع مجلد Tour للقرص الصلب. للحصول على تعليمات المساعدة، انظر جزء استخدام ملفات Classroom in a Book.

٢ – تأكد أن تفضيلات Premiere مضبوطة على قيمها الافتراضية، قم بإنهاء Premiere، ثم احذف ملف Preferences (تفضيلات) كما هو موضح فى جزء استعادة التفضيلات الافتراضية.

٣ – ابدأ Premiere. إذا كان عاملاً بالفعل، اختر File –> New –> Project.

٤ – فى مربع حوار New Project Settings، اختر Quick Time ليكون Editing Mode (نظام التحرير).

٥ – اختر 30 ليكون Timebase.



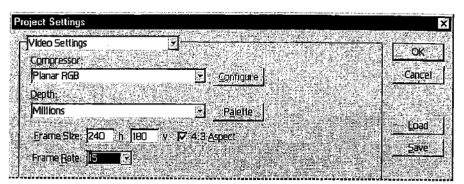
تحدد قائمة Timebase عدد اللقطات فى كل ثانية فى مشروعك. وإذا كنت تقوم بإنتاج النسخة النهائية من برنامج فيديو خاص بك للعرض، فقد تختار 97 . 29،

ليكون Time base، وهذا الخيار هو الخيار الأساسى لنظام (NTSC) الخاص بالتليفزيون، أو تختار 25، وهو الخيار الأساسى لنظام PAL، ويعتمد هذا على المكان الذى تقوم فيه بعرض برنامجك.

٦ - انقر بالماوس على Next لفتح جزء Video Settings (إعدادات الفيديو) الموجود فى مربع حوار New Project Settings (إعدادات المشروع الجديد).

٧ - بالنسبة لـ Frame Size (حجم اللقطة)، اكتب 240 فى المربع الأيسر لضبط عرض المعاينة.

بسبب أن خيار 4 : 3 Aspect تم تأكيده، يظهر عدد 180 أتوماتيكياً ليكون هو ارتفاع لقطة المعاينة. يتحكم هذا الإعداد فى كيفية معاينة المشروع على شاشتك.



٨ - بالنسبة لـ Frame Rate (معدل اللقطة)، حدد 15، ثم انقر بالماوس على OK.

تحدد العديد من إعدادات المشروع التى قمت بضبطها تواً كيفية بناء وتصدير برنامج الفيديو. قبل أن تنشىء برامجك على الفيديو، إقرأ الفصل التالى "العمل مع المشاريع" فى User Guide الخاص بـ Adobe Premiere 5.0 لكى تفهم بصورة أفضل الإعدادات المتاحة وأهميتها لنجاح عملك.

عرض الفيلم المكتمل

إذا أردت رؤية العمل الذى ستنتجه، يمكنك إلقاء نظرة على الفيلم المكتمل.

١ - اختر File -> Open وانقر مرتين بالماوس على ملف zfinal. mov الموجود فى مجلد Tour فى مجلد Premiere (إذا كنت قد قمت بتركيب Tour with Premiere) أو على CD - ROM الخاص بـ Adobe Premiere Application(إذا

لم تكن قد ركبت Tour).

يفتح برنامج الفيديو فى عرض Source.

٢ - انقر بالماوس على زر Play (شكل) لعرض برنامج الفيديو.

استيراد clips

الآن أنت مستعد لاستيراد clips (الأجزاء) التى ستستعملها لبرنامجك. هذه الأجزاء قد تكون فيلم تمت معالجته وتحويل بياناته إلى أرقام، أو فيديو، أو صوت، أو صورة ثابتة، أو تسلسل من الصور الثابتة، وقد تستغرق هذه الأجزاء الصوتية أو البصرية عدة ثوانى فقط.

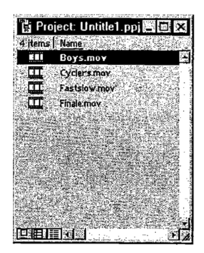
هناك طرق عديدة لإدخال أجزاء فى مشروع. فى هذه الجولة ستقوم باستيراد أجزاء مباشرة فى Project Window، وهى المكان الوحيد الذي يقوم فيه Premiere بوضع قوائم بكل الأجزاء المرتبطة بالمشروع.

١ - تبعاً لنظامك، قم بعمل أياً مما يلى:

* فى Windows، اختر File -> Import -> File ثم افتح مجلد Tour الذى نسخته أو ركبته من CD - ROM التابع لـ Premiere Application، اختر ملف Boys. mov، استمر فى الضغط على مفتاح Shift، ثم اختر ملف Finale. mov، هذا الإجراء يؤدى إلى اختيار ملفات الفيديو الأولى الأربعة الموجودة فى المجلد. ثم انقر بالماوس على Open.

* فى Mac OS، اختر File -> Import -> Multiple، وافتح مجلد Tour الذى قمت بنسخه أو تركيبه من Premiere Application CD - ROM، ثم افتح مجلد Clips، بعد ذلك قم باختيار Boys. mov وانقر بالماوس على Import. قم بعمل نفس الإجراء للملفات Cyclers. mov، Fastslow. mov، و Finale. mov، ثم انقر بالماوس على Done.

تظهر الملفات فى نافذة Project. لكل ملف تقوم باستيراده، تقوم نافذة Project بوضع قائمة باسم الملف، نوعه ومدته. تسمح لك أعمدة أخرى بإضافة أوصافك أو مصطلحاتك الخاصة. يمكنك تكبير النافذة إذا كان هذا الإجراء ضرورياً.



قبل أن تستمر فى العمل، احفظ المشروع وقم بإعطائه اسم.

٢ - اختر File -> Save.

٣ - فى مربع حوار Save File، اكتب Cycling.ppj ليكون اسم الملف، وحدد مكان الملف على قرصك الصلب. ثم انقر بالماوس على Save.

يقوم Premiere بحفظ ملف المشروع لقرصك الصلب.

إنشاء Rough Cut

بالنسبة للعديد من المشروعات، قد تبدأ بإنشاء rough cut من برنامج الفيديو الخاص بك. تعنى rough cut سلسلة من الأجزاء المجمعة بالترتيب العام الذى تريده، تم عمل تحرير بسيط لها أو بدون تحرير على الإطلاق. rough cut يمكن أن تعطيك بصورة سريعة إحساس بتأثير وكفاءة برنامج الفيديو، مما يسمح لك بالبدأ فى إتخاذ قرارات خاصة بكيفية قطع، وقص وإضافة مراحل انتقالية ومؤثرات خاصة.

١ – إذا لم تكن نافذة Timeline مفتوحة، اختر Window -> Timeline.

لاتصبح الأجزاء التى قمت باستيرادها جزء من برنامج الفيديو إلا إذا وضعتهم فى Timeline، فنافذة Timeline هى المكان الذى ستقوم فيه ببناء وتحرير برنامج الفيديو – أى يمكنك عمل إضافة، أو نسخ، أو تحريك للأجزاء فيه، أو تعديل أطوالها وما إلى ذلك. وتقدم نافذة Timeline نظرة عامة عن عملك بأن تعرض زمنياً مكان بداية ونهاية كل جزء والعلاقات بين أجزاء البرنامج.

من المهم أن تفهم أنه كما أن هناك طرقاً مختلفة لاستيراد جزء من فيلم فيديو، فهناك أكثر من مفهوم أيضاً لتحرير فيلم الفيديو فى Premiere.

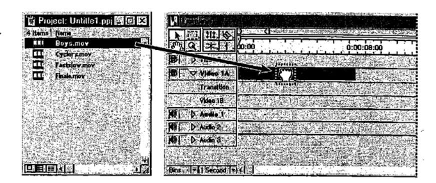
على سبيل المثال، قد يفضل محررى الفيديو المتمرسين الاعتماد على نافذة Monitor (الموصوفة مؤخراً فى هذه الجولة) بدلاً من استخدام Timeline. فطريقة التحرير الموصوفة فى هذه الجولة – Timeline – ملائمة للمبتدئين الذين يقومون بإنشاء مشروع بسيط نسبياً. يصف الفصل الرابع، المسمى "تحرير الفيديو" الموجود فى Adobe Premiere 5.0 User Guide، مفاهيم أكثر تطوراً للتحرير فى Premiere، مثل التحرير 3 - point (ثلاثى النقاط).

عندما تقوم فى البداية بفتح نافذة Timeline، فإنها تعرض سبع صفوف منفصلة، تسمى Tracks (مسارات) موجودة تحت Time ruler (المسطرة الزمنية).

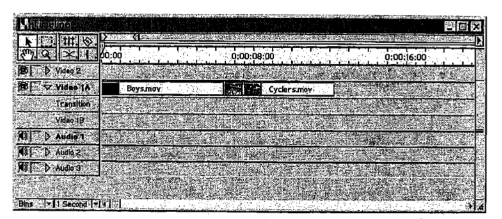
تعمل tracks كحاويات للأجزاء، وبالعمل مع tracks متعددة، يمكنك إنشاء تسلسلات وتأثيرات تصبح برنامج الفيديو الذى تقوم بعمله. تقدم لك هذه الجولة كل نوع من track وأنواع خانات التحكم المتاحة لكل منها.

٢ - فى نافذة Project، اختر جزء Boys. mov واسحبه فى Video I A track. أثناء هذا السحب، يظهر الجزء كمربع قاتم اللون. وقبل أن ترفع يديك عن الماوس، تأكد أن الطرف الأيسر للمربع موجود على الجزء الأيسر من Video I A track.

ملاحظة إذا لم يتم توسيع Video I A track (أى إذا لم يكن يعرض Transition track و Video I B track المرتبط به)، انقر بالماوس على السهم الموجود على يسار اسم المسار حتى تظهر المسارات كما هو موضح فى الرسم التوضيحى التالى.



٣ - اختر جزء Cyclers. mov واسحبه فى مسار Video I A، ضعه هذه المرة بعد جزء Boys. mov مباشرة، حتى تكون بداية جزء Cyclers بعد نهاية جزء Boys.



٤ - اختر جزء Fastslow.mov، واسحبه فى مسار Video I A، وضعه بعد جزء Cyclers. mov، قم بعمل نفس الشيء مع جزء Finale. mov، واسحبه بعد جزء

Fastslow.mov مباشرة.

أصبح لديك الآن أربع أجزاء فى مسار Video I A، مما يكون برنامج فيديو تبلغ مدته 32 ثانية. هذا هو الـ rough cut، وهو يعطيك فكرة عن كيفية عمل تسلسلك وماهى الأجزاء التى تحتاج القص، التحرير والتعديل. فى الجزء التالى، سنقوم بمعاينة هذا التسلسل. ولكن قبل الوصول لهذا الجزء، ستقوم بتغيير كيفية تمثيل الأجزاء فى Timeline.

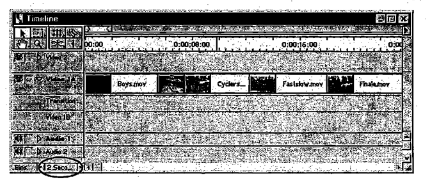
٥ – انقر بالماوس على شريط عنوان نافذة Timeline للتأكد من أن النافذة نشطة واختر Window -> Timeline Window Options.

٦ – بالنسبة لـ Icon Size (حجم الأيقونة)، اختر الخيار الأوسط، ثم انقر بالماوس على OK.



يتغير حجم تمثيلات الأجزاء فى Timeline بصورة نسبية. قم الآن بتغيير وحدة الزمن المعروضة خلال Timeline.

٧ – من قائمة Time Units الموجودة فى الركن الأيسر السفلى من نافذة Timeline، اختر 2 Seconds.



تأخذ الآن الأجزاء مساحات أفقية أقل، حيث أنك تعرض الان محتويات Timeline

بوحدة زمنية تتطلب تفاصيل أقل.

حان الآن وقت اللعب بتسلسل الأجزاء الذى قمت باستيراده.

المعاينة فى نافذة Monitor

لترى كيفية تقدم عملك، يمكنك معاينة جزء أو أكثر فى نافذة Monitor.

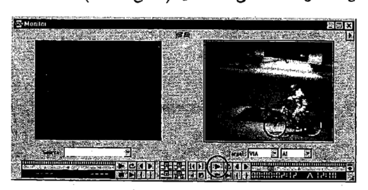
١ – إذا لم تكن نافذة Monitor مفتوحة بالفعل، اختر Window -> Monitor.

يوجد فى نافذة Monitor عرضان الآن هما:

Source View (على الجانب الأيسر من النافذة): وهو يسمح لك بمعاينة أى جزء، وقصه، ثم إدخاله فى نافذة Timeline. يمكن أن يخزن هذا العرض أجزاء عديدة فى كل مرة ولكنك تستطيع عرض وقص جزء واحد فقط فى كل مرة.

Program View (على اليمين): يسمح لك بمعاينة برنامج الفيديو بأكمله، فى أى وقت. يقدم هذا العرض تسلسل الأجزاء الحالى فى نافذة Timeline، يمكنك أيضاً استعمال عرض Program لتحرير برنامج الفيديو.

٢ – فى نافذة Monitor، انقر بالماوس على زر Play (التشغيل) الموجود أسفل عرض Program، أو اضغط على spacebar (مفتاح المسافة).



يستمر rough cut الخاص ببرنامج الفيديو فى العمل حتى النهاية.

لاحظ أن سطر التحرير فى Timeline يتحرك بصورة ملائمة للمعاينة. يشير سطر التحرير هذا إلى اللقطة النشطة – التى يتم تحريرها أو معاينتها حالياً.

٣ – لإعادة تشغيل rough cut، انقر بالماوس على زر Play، أو انقر بالماوس على زر

Loop لتشغيل برنامج الفيديو بصورة مستمرة. لإيقاف هذا العمل، انقر بالماوس على زر Stop ■ أو اضغط على Space bar.

الآن بما أنك قد حصلت على فكرة عامة عن برنامج الفيديو، ستقوم بقص أجزاء الفيديو وتضيف أصوات، وانتقالات، ومؤثرات خاصة، لإنشاء النسخة المكتملة.

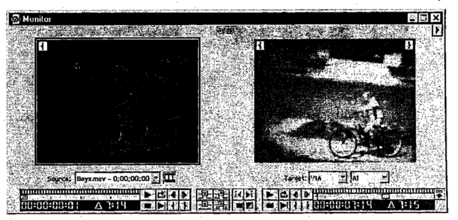
قص الأجزاء فى نافذة Monitor

عندما تقوم بتصوير فيلم مع كاميرتك، فأنت تقوم دائماً بإنتاج مواد أكثر من المادة التى ستستخدمها بالفعل فى برنامج الفيديو. لإنشاء مشاهد، والتغيرات المفاجئة بينها، والانتقالات، ستحتاج قص أجزاء خاصة، أى إزالة الأجزاء التى لاتحتاجها. قص الأجزاء يعتبر عنصر أساسى لإنشاء برنامج الفيديو، وهو أمر ستقوم بأدائه مرات عديدة. يقدم Premiere عدد من الطرق المختلفة لقص الأجزاء، بما فى ذلك أدوات rough - cut سريعة وعروض أكثر دقة معتمدة على عرض لقطة بلقطة.

ستبدأ فى تحرير فيلم الفيديو الخاص بالدراجة بقص جزء Boys.mov، وهو الجزء الأول فى برنامج الفيديو الخاص بك.

١ – تأكد من أن كلاً من نافذة Timeline ونافذة Monitor ظاهرتان وأنهما غير متداخلتين. ثم انقر بالماوس على شريط عنوان نافذة Timeline لجعلها نشطة.

٢ – فى مسار Video I A الخاص بنافذة Timeline، انقر مرتين بالماوس على جزء Boys.mov. تظهر اللقطة الأولى لجزء Boys.mov فى عرض Source الخاص بنافذة Monitor.



قبل أن تقوم بالقص، شغل الجزء أولاً.

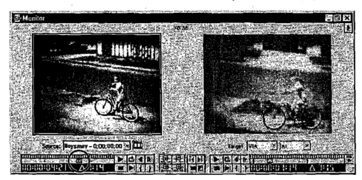
٣ – انقر بالماوس على زر Play ▶ الموجود تحت عرض Source، أو اضغط على spacebar.

الجزء فى حالته الأولى طويل قليلاً، لذلك فسوف تقوم بقصه إلى حد ما. يتضمن قص الجزء إعداد Out point، أو In point جديدة أو كليهما. In point هو عبارة عن اللقطة التى يبدأ فيها الجزء، Out point هو آخر لقطة فى الجزء. بالنسبة لجزء Boys.mov ستقوم بتغيير Out point الخاصة به.

٤ – لكى تعرف بالضبط المكان الذى تبدأ منه فى قص الجزء، انقر بالماوس على زر Play وابحث عن النقطة التى يتوقف فيها قائد الدراجة الأول عن الحركة للأمام (بعد أربع ثوان فى الجزء) : هذا هو المكان الذى ستضبط فيه Out point.

تحتوى خانات تحكم كلا العرضين فى نافذة Monitor على منزلق سريع، يسمح لك بتقديم وتأخير الأجزاء يدوياً مما يجعلك قادر على تمييز الأحداث بصورة دقيقة.

٥ – تحت عرض Source، اسحب منزلق التقديم والتأخير حتى ترى قائد الدراجة الأول فى نهاية قيادته للدراجة. (الوقت الموجود أسفل المنزلق السريع يجب أن يكون مابين 20 : 4 إلى 5:00 ثانية).



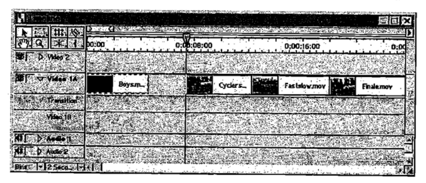
٦ – انقر بالماوس على زر Mark Out point الذى على شكل } .

بعد أن وضعت Out point بصورة صحيحة، تحتاج تطبيق التغيير للجزء فى Timeline، لاحظ أن زر Apply موجود الآن فوق عرض Source. يظهر هذا الزر فى أى وقت تحدد فيه Out point أو In Point جديد للجزء فى Timeline.



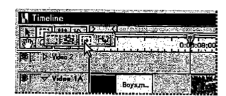
٧ – لتطبيق القص، انقر بالماوس على زر Apply.

يقوم Premiere بقص نهاية الجزء لإعطائه Out point جديدة. من المهم أن تفهم أن المساحة المقصوصة لم يتم حذفها، ولكن Premiere قام فقط بإخفائها حتى لاتظهر فى Timeline ولن تظهر عندما تعاين أو تصدر برنامج الفيديو. يمكنك أن تستعيد بسهولة أى لقطات مقصوصة بإعادة تشغيل Out point من البداية.



بسبب أنك تضبط Out point جديدة، يوجد فجوة الآن فى Timeline بين الأجزاء الأولى والثانية. وللحفاظ على وجود سلاسة مستمرة بين الجزء الأول والجزء الذى يليه، تحتاج لإغلاق هذه الفجوة بتحريك الأجزاء الأخرى لليسار. لعمل هذا، ستستخدم أداة (اختيار المسار) التى على [icon] ، حيث تقوم هذه الأداة باختيار كل الأجزاء الموجودة فى المسار على يمين المكان الذى نقرت عليه بالماوس. (ستتعلم بعد ذلك كيفية إغلاق الفجوات الناتجة عن القص أتوماتيكياً).

٨ – فى نافذة Timeline، اختر أداة track selection (تحديد المسار).

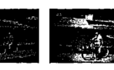


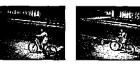
٩ – انقـر بالماوس على جـزء Cyclers.mov الموجـود فى track I A، يتم اخـتـيـار هذا الجزء والأجزاء الواقعة على يمينه.

١٠ – اسحب الاختيار إلى اليسار، حتى يكون بعد جزء Boys.mov.

١١ – انقر بالماوس على أداة selection التى على ( ) ، حيث أنك انتهيت بنجاح من عمل اختيار المسار.

١٢ – فى نافذة Monitor، انقر بالماوس على زر Play (تشـغيل) فى عـرض Program لمعاينة التغييرات.



١٣ – احفظ المشروع.

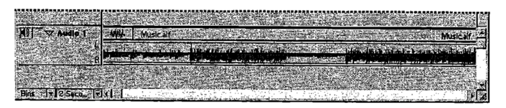
إضافة صوت

ستقوم الآن بإضافة بعض الأجزاء الموسيقية للمشروع باستيراد ووضع ملف صوت فى مسار الصوت الأول. تم تسجيل الموسيقى الموجودة فى ملف الصوت فى استديو، وتم معالجة بياناتها وتحويلها إلى أرقام ثم تجميعها ومعالجتها فى Premiere.

١ – اخـتـر File -> Import -> File وانقـر مـرتين بالماوس على ملف Music. aif فى مجلد Clips الموجود داخل مجلد Tour. يظهر الملف فى نافذة Project.

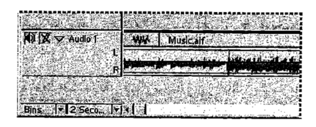
٢ – اسحب أيقونة Music. aif من نافذة Project إلى مسار Audio I.

٣ – انقر بالماوس على السهم الموجود على يسار المسار لتوسيعه.



يوضح العرض الذى تم توسيعه شكل موجة الجزء المسموع. ويعرض شكل الموجة درجة ارتفاع وانخفاض الصوت خلال فترة زمنية محدودة. الارتفاعات الأعلى فى

شكل الموجة تشير إلى درجة أعلى للصوت. فى الجزء التالى، ستعود إلى audio track (مسار الصوت) لتقوم بعمل تزامن بين أحداث الفيديو وبين الموسيقى. فى الوقت الحالى، ستقوم بتأمين المسار حتى لايتم تغيير مكانه بعد ذلك.

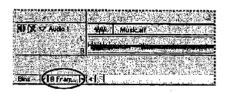


٥ - انقر بالماوس على زر Play الخاص بعرض Program الموجود على نافذة Monitor لمعاينة الفيديو والصوت معا .

قص الأجزاء فى نافذة Timeline

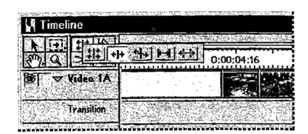
بالإضافة لقص الأجزاء فى نافذة Monitor، يمكنك قص الأجزاء فى نافذة Timeline باستخدام طرق مختلفة. لتطبيق تحرير بصورة دقيقة فى نافذة Timeline، من الأسهل غالباً عرض نطاق أوسع من اللقطات. بصفة أساسية، تعرض نافذة Timeline لقطة كل ثانية.

١ - من قائمة Time Units الموجودة فى الجزء الأيسر السفلى من نافذة Timeline، اختر 8 Frames.



تعرض نافذة Timeline الآن اللقطة الثامنة. ستقوم أولاً بتعديل القص الذى قمت بعمله لجزء Boys.mov حتى تكون Out point الخاصة به متزامنة مع أول نتوء فى audio track.

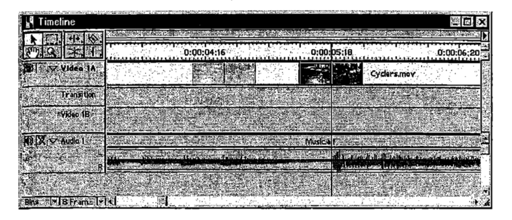
٢ – اختر أداة تحرير ripple التى على شكل (+|+) الموجودة فى نافذة Timeline.



تقوم أداة تحرير ripple بقص الجزء المحدد، ولكنها تحافظ على استمرار الأجزاء الأخرى كما هى. مع ذلك، فالقص يمر خلال المشروع، بمعنى أنه يتم وضع وحذف الأجزاء تبعاً لما إذا كنت ستقوم بتقصير أو تطويل الجزء. لذلك فإن مدة برنامج الفيديو بأكمله تتغير.

٣ – حرك المشير على الخط بحيث يرتبط الجزءان الأولان. لاحظ كيف يتغير المشير إلى الأيقونة التى تمثل تحرير ripple (الموجة).

٤ – اسحب أداة تحرير ripple حتى تضعها على أول نتوء فى audio track ثم ارفع يدك عن زر الماوس.

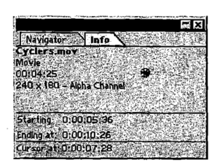


ستقوم الآن بقص جزء Cyclers.mov حتى تتطابق نقطة نهايته مع نقطة مضبوطة فى Timeline. لقص جزء Cyclers. mov لهذا الوقت بالذات، ستستعمل لوحة Info.

٥ – اختر جزء Cyclers. mov واختر Window -> Show Info.

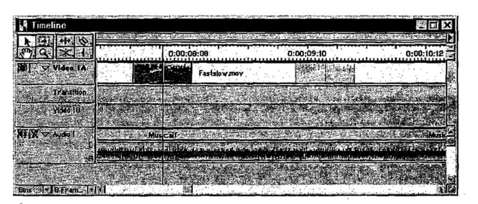
تعرض لوحة Info اسم ومدة ونقاط بداية ونهاية الجزء المختار. بالإضافة إلى ذلك

فهى تعرض المكان الحالى للمشير، ستستعمل معلومات المشير لمساعدتك على القص.



٦ - تابع الاستمرار فى اختيار أداة تحرير ripple، حرك المشير على الخط فى المكان الذى تلتقى فيه أجزاء Fastslow. mov و Cyclers. mov.

٧ - اسحب أداة تحرير ripple لليسار، حتى يقرأ مشير لوحة Info 0:00:08:01 ثم ارفع يديك عن الماوس.



الآن تكون قد قمت بقص Out point الخاصة بجزء Cyclers. mov. بما أنك قمت بقص الجزء باستعمال تحرير ripple، فإن الأجزاء التالية تتحول نحو اليسار.

٨ - اختر أداة selection ( ) حيث أنك انتهيت من تحرير ripple.

ستقوم الآن بتطبيق مراحل انتقالية بين الأجزاء.

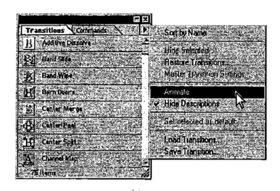
إضافة مرحلة انتقالية

Transition (مرحلة إنتقالية) هى تغيير من مشهد للذى يليه، أو من جزء للجزء التالى. أبسط Transition هو Cut، حيث تؤدى آخر لقطة فى الجزء إلى أول لقطة من الجزء التالى مباشرة. بوضع أول جزءين معا - وهما Boy. mov و Cyclers. mov - تكون بذلك قد أنشئت cut بينهما.

لإضافة أى مؤثر خاص لجذب الانتباه بين المشاهد، يمكنك استعمال transitions خاصة متاحة فى Premiere 5.0 مثل dissolves، wipes، zooms. فى هذه الجولة، ستستعمل Cross Dissolve transition.

١ - إذا لم تكن لوحة Transitions مفتوحة، افتح Window -> Show Transitions.
يتم عرض لوحة المراحل الانتقالية المتاحة. تمثل كل أيقونة بالجرافيك كيفية عمل transition، يمكنك أيضاً تحريك هذه الأيقونات لترى عرض لكل transition على حدة.

٢ - انقر بالماوس على السهم الأسود الصغير (◀) الموجود فى الركن العلوى من لوحة Transitions ثم اختر Animate.



إذا وجدت التحريك مشتتا، يمكنك إلغائه بأن تختار مرة أخرى Animate من قائمة لوحة Transitions .

٣ - إذا لم يتم توسيع مسار Video I، انقر بالماوس على السهم الموجود على يساره. لعمل transition، قم أولاً بعمل تداخل للجزءين فى مسارات Video I A و Video IB. يتم استعمال هذا الجزء المتداخل فى transition. الأجزاء المتداخلة من clips ليست

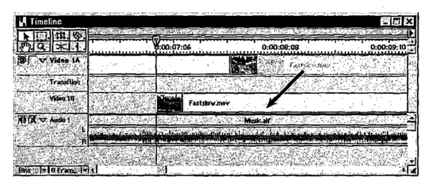
أساسية فى مشروعك، حيث أن transition سيخفيهم إلى حد ما.

٤ – فى time ruler (المسطرة الزمنية) اسحب سطر التحرير للثانية الموجودة قبل Out point الخاصة بـ Cyclers. mov clip (0:00:07:01).

يعتبر هذا العمل مرشد لتغيير مكان Fastslow clip فى الخطوة التالية.

> **ملاحظة** لتحديد مكان اللقطة المرادة، شاهد عرض Time Code (الشفرة الزمنية) الموجود تحت عرض Program وأنت تسحب سطر التحرير.

٥ – قم الآن بسحب Fastslow.mov clip لأسفل لتصل إلى Video I B track، مما يجذب In point الخاصة بها لسطر التحرير.

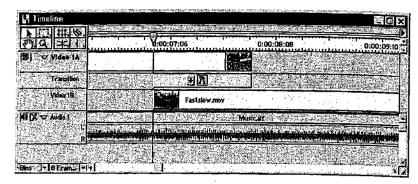


أصبح clips الاثنين متداخلان معاً لمدة ثانية واحدة.

٦ – فى لوحة Transitions، ابحث عن Cross Dissolve transition.

يقوم transition هذا – يوجد عادة فى الفيديو والأفلام بتبهيت مشهد معين فى مشهد آخر، فى فترة قصيرة.

٧– اسحب Cross Dissolve transition فى نافذة Timeline، و قم بوضعها فى Transition track (المنطقة التى يتداخل فيها اثنين من clips).



عندما ترفع يدك عن الماوس، يكون transition بنفس حجم التداخل ويتم عرضه على شكل أيقونة. يبدأ Cross Dissolve بثانية واحدة قبل نهاية Cyclers. mov وينتهي بعد ثانية واحدة في Fastslow. mov.

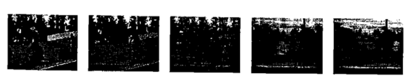
معاينة transitions والتأثيرات الأخرى

يقوم زر تشغيل عرض Program بمعاينة clips الصورة في Video I track و clips الصوتية ولكنه لايشغل transitions، أو filters، أو clips المركبة (وهي clips الموضوعة على Video 2 track) إلا إذا تم إنشاء Preview File (ملف معاينة). وبمجرد إنشاء ملف المعاينة، يقوم عرض Program بتوضيح التأثيرات الإضافية.

١ - استمر في الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح Option (Macintosh) وحرك المشير في مسطرة الوقت الموجودة داخل نافذة Timeline. يتغير المشير إلى سهم صغير يشير لأسفل (⬇).

٢ - اسحب المشير في مسطرة الوقت على transition، واحتفظ بالضغط على Option أو Alt.

يتحلل Cyclers. mov clip في Fastslow. mov clip خلال فترة زمنية تستغرق ثانية.



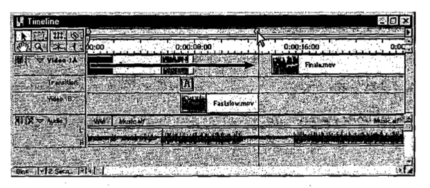
السحب بهذه الطريقة يقدم طريقة سريعة لمعاينة برنامج الفيديو ولكنه لايمكن أن يعطي معدل دقيق للقطاته، حيث أنك تقوم بالسحب يدوياً. لمعاينة التأثيرات بمعدل لقطات محدد، تحتاج عمل ملف معاينة.

قبل أن تقوم بعمل هذا الملف، مع ذلك، يجب أن تضبط work area bar (شريط مساحة العمل) وهو أعلى جزء من نافذة Timeline ليغطى المساحة التى تريد معاينتها. يحدد شريط مساحة العمل جزء المشروع الذى تريد معاينته (مع filters، و transitions، ومؤثرات أخرى) أو إخراجه. فى تلك الحالة، ستقوم بمعاينة أول ثلاثة clips من مشروعك، بما فى ذلك تأثير transition الذى قمت بإضافته توا.

٣ – لعرض أول ثلاثة clips بأكملها، اختر 1 Second من قائمة Time Units. سيصبح من السهل الآن توسيع مساحة العمل بالمقدار الصحيح.

ملاحظة تبعاً لحجم ودقة الشاشة، قد لايجعل إعداد 1 Second أول ثلاثة clips ظاهرة بصورة كاملة، فى تلك الحالة، قم باختيار إعداد آخر من قائمة Time Units. لن يؤثر هذا على قدرتك على متابعة الإجراءات الباقية فى تلك الجولة، على الرغم من أن الرسوم قد لاتكون مماثلة تماماً لما تراه على الشاشة.

٤ – اسحب الطرف الأيمن من شريط مساحة العمل حتى يمتد ليكون بطول أول ثلاثة clips ويحاذى نهاية Fastslow. mov.



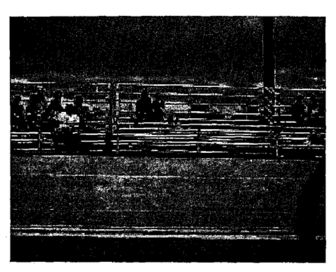
٥ – اختر Project -> Preview أو اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS) الموجودان على لوحة المفاتيح.

يقوم Premiere بعرض Status bar (شريط معلومات) عندما يقوم بعمل ملف معاينة. عندما يكتمل، تعمل معاينة برنامج الفيديو فى عرض Program الموجود بنافذة Monitor.

تقسيم clip

قد تريد أحياناً تلاشى جزء من clip. لعمل هذا، تحتاج تقسيم clip لإنشاء clips منفصلة منه. ستقوم هنا مثلا بتقسيم Fastslow. mov حتى تستطيع عمل تغيير فى سرعة جزء معين منه وجعله يتلاشى.

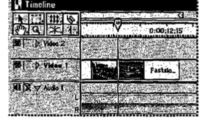
١ – فى نافذة Timeline، حرك سطر التحرير على Fastslow. mov حتى ترى لقطة المدرجات المكشوفة (حوالى 18:11)، اترك سطر التحرير عند هذه النقطة.



٢ – فى نافذة Timeline، اختر أداة razor التى على شكل ( ).

٣ – ضع المؤشر فوق Fastslow. mov clip الموجود فى سطر التحرير الحالى ثم انقر بالماوس.





يقوم Premiere بقطع Fastslow. clip فى المكان الذى نقرت فيه بالماوس، مما يؤدى إلى إنشاء اثنين منفصلين من clips.

تغيير سرعة clip

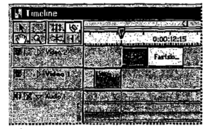
يمكنك تغيير سرعة تشغيل clip بعد تسجيله لجعله أبطىء أو أسرع. تغيير السرعة يغير مدة clip بدون حذف أو إضافة أى لقطات. فلجعل تسلسل فيلم الدراجة أكثر تشويقاً وإثارة، ستبطىء من الجزء الثانى من clip الذى قمت بقطعه تواً، مما يزيد من مدة هذا الفيلم.

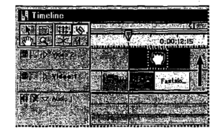
بما أنك تريد أيضـــاً تلاشى نفس clip، مما يتطلب أن يتم وضــــعــــه فى superimpose track (مسار تركيب)، فستقوم بوضعه هناك.

١ - قم بطى مسار Video 1 بالنقر بالماوس على السهم المشير لأسفل الموجود على يسار المسار.

٢ - انقر بالماوس على أداة selection ( ) لتختارها، ثم اسحب الجزء الثانى من Fast slow clip لأعلى فى مسار Video 2.

تأكد أن تنجذب حواف clip لمكانها فى مسار Video 2.

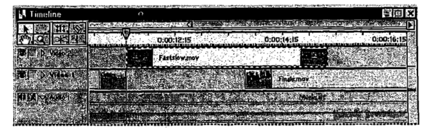




ستقوم الآن بتغيير سرعته.

٣ - اختر clip الذى قمت بتحريكه تواً (إذا لم يكن مختار بالفعل)، واختر Clip -> Speed.

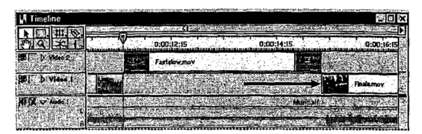
٤ - فى مربع الحوار، اكتب 30 فى مربع New Rate وانقر بالماوس على OK.



تكون الآن سرعة تشغيل clip مضبوطة على 30% من سرعته الأصلية. بالمثل، قد زادت مدة clip بصورة متناسبة، حوالى ثلاث مرات ضعف مدته الأصلى.

لاحظ أن clip هذا يتداخل الآن مع بعض من Finale. mov. وبسبب أنك تريد clip الذى تم تبطئة سرعته أن يتحول إلى اللون الأسود، فأنت تحتاج تحريك Finale. mov. clip لليمين.

٥ – اسحب Finale. mov clip لليمين حتى تنجذب حافته اليسرى إلى Out Point الخاصة بـ clip الذى تم تبطئة حركته.



دعنا نقوم الآن بعمل معاينة أخرى.

٦ – اسحب الطرف الأيمن من شريط مساحة العمل للناحية اليمنى بحيث يمتد لنهاية Fastslow clip فى مسار Video 2.

٧ – اختر Project -> Preview أو اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS) على لوحة المفاتيح. لعمل معاينة أكثر من مرة، كرر هذه الخطوة.

٨ – قم بحفظ المشروع.

تغيير عتامة clip

إذا كان clip موجود على Video 2 track أو مسار أعلى، يمكنك جعله شفاف جزئياً بتغيير عتامته. يسمح لك خيار Opacity (عتامة) بتغيير عتامة clip ووضع clip أو أكثر فوق clips أخرى، بحيث يكون اثنان من clips أو أكثر ظاهرين فى نفس الوقت.

ستقوم بمعرفة كيفية وضع وتركيب clips مؤخراً فى تلك الجولة. ولكن بالنسبة للوقت الحالى، ستستخدم superimpose track لتعديل عتامة clip بصورة تدريجية.

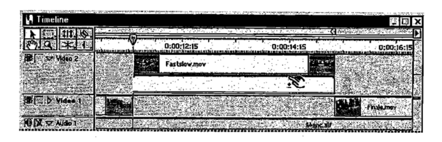
بصـفـة أسـاسـيـة، يشـمـل Premiere كـلاً من Superimpose track و Video 2، فوق Video 1 track. يمكنك إضافة عناصر أخرى تبعاً للضرورة. وبمجرد وضع clip فى superimpose track، يظهر Opacity control bar (شريط تحكم فى العتامة). لكى ترى هذا الشريط، تحتاج توسيع Video 2 track.

١ – انقر بالماوس على السهم الموجود على يسار Video 2 track.

يوضح Opacity bar عتامة clip، فى الوقت الحالى، قيمة العتامة مضبوطة على 100%.

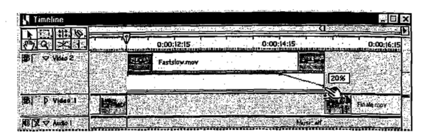
٢ – حرك الآن المشير فى Opacity bar (حيث يتغير المؤشر إلى إصبع مشير)، وانقر بالماوس بعد ثلاثة أرباع clip لإنشاء مربع صغير يسمى handle.

يقوم handle بتقسيم Control bar إلى أجزاء يمكنك ضبطها وتعديلها بسحبها بالماوس. يشمل شريط العتامة handle عند كل طرف لتحديد بداية ونهاية إعدادات Opacity (العتامة).



٣ – فى مـسـار Video 2 من نافـذة Timeline، انقـر بالماوس على handle الأيمن. استمر فى النقر حتى الخطوة التالية.

٤ – اضغط على Shift ثم اسحب بالماوس Opacity handle المختار حتى تكون القيمة الموجودة بجانب handle مضبوطة على 20%.



هذا يقوم بإنشاء انحدار لأسفل فى شريط العتامة، يبدأ عند handle الأول الذى اخترته. يقلل الانحدار السفلى من العتامة. فى تلك الحالة، تبدأ عتامة clip عند 100% وتتناقص حتى 20%. (تأكد أن تضغط على مفتاح Shift بعد أن تختار handle، وإلا فإن التغيير ينطبق بداية من handle الأيسر فى control bar).

ملاحظة يمكنك أيضاً سحب handles بدون الاستمرار فى الضغط على مفتاح Shift، لأن هذا يقيدك بزيادات تدريجية مقدرة بـ 5% ولاينتج عرض قائمة. يمكنك، مع ذلك، استخدام لوحة Info لعرض إعداد العتامة إذا سحبت handles بدون الاستمرار فى الضغط على مفتاح Shift.

قم بمعاينة ما قمت بأدائه.

٥ – احتفظ بالضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح Option (Macintosh) واسحب ببساطة بالماوس فى Time ruler (مسطرة الوقت) فوق clip الذى قمت تواً بتعديله. تعمل المعاينة فى نافذة Monitor. بسبب أن clip هذا هو clip الوحيد الذى يعمل فى Timeline، فإنه يتلاشى فى لون الخلفية وهو اللون الأسود.



٦ – احفظ المشروع.

إضافة تأثيرات خاصة لـ Video clip

يسمح لك Premiere 5.0 بإنشاء أنواع عديدة مختلفة من التأثيرات الخاصة باستخدام فلاتر الفيديو. بالنسبة لـ clip الأخير الموجود فى برنامج الفيديو، ستقوم بإضافة تأثير Camera Blur، الذى يموه clip كما لو كان clip هذا يبتعد عن نطاق تركيز الكاميرا.

١ – اختر Finale. mov clip الموجود فى نافذة Timeline.

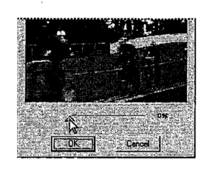
٢ – اختر Clip -> Filters.

٣ – حرك نافذة Filters حتى تستطيع أن تراها وترى نافذة Monitor.

٤ – فى نافذة Filters، اختر Camera Blur (تمويه الكاميرا) من عمود Available ثم انقر بالماوس على زر Add.

تظهر نافذة Camera Blur control، تعرض اللقطة الأولى من Finale. mov clip.

٥ – اسحب slider bar (شريط المنزلق) إلى صفر، ثم انقر بالماوس على OK.



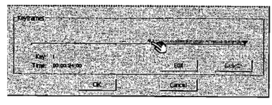
يظهر فلتر Camera Blur فى عمود Current الموجود فى نافذة Filters. يتم تطبيق الفلاتر الموجودة فى هذا العمود لـ clip المختار حالياً.

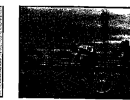
لإنشاء تأثير خاص بتغيير التركيز، يمكنك تنويع تأثير Camera Blur تدريجياً. لعمل هذا، قم بإعداد Keyframes (مفاتيح اللقطات)، حيث يحدد Keyframe قيمة تحكم فى نقطة محددة زمنياً.

يعرض الجزء السفلى من نافذة Filters سطر الوقت، الذى يمثل مدة Finale.

mov clip. Keyframes المثلثة الموجودة فى سطر الوقت تتحكم فى وقت بداية ونهاية التأثير ومقدار التعتيم. حيث أنك تريد التعتيم أن يبدأ فى منتصف Finale. mov clip تقريباً، قم بتحريك keyframe الأول. فتحريك keyframe يقدم ويؤخر clip فى عرض Program الخاص بنافذة Monitor.

٦ - رتب نافذة Filters حتى يكون عرض البرنامج فى نافذة Monitor ظاهراً. ثم اسحب keyframe الأول (المثلث الموجود على اليسار) إلى اليمين حتى يصل النقطة فى clip حيث تكون الدراجات عمودية على الكاميرا.





٧ - انقر بالماوس على زر Edit.

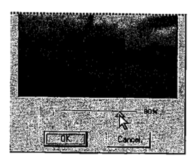
٨ - تأكد أن slider مضبوط على صفر. انقر بالماوس على OK.

ستنشىء الآن keyframe جديد وتزيد من مقدار التعتيم.

٩ - فى نافذة Filters، انقر بالماوس فى منتصف keyframes الاثنين.

يظهر مربع تحرير Camera Blur Settings (إعدادات تمويه الحركة).

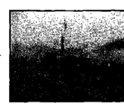
١٠ - اسحب Slider bar حتى تكون قيمة Blur 80%، ثم انقر بالماوس على OK.

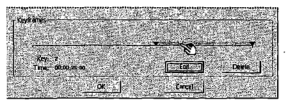


فى نافذة Filters، يمكنك أن ترى المثلث الذى يشير إلى keyframe الجديد الذى قمت بإنشائه تواً.

ستقوم الآن بوضع keyframe هذا فى وقت محدد.

١١ – اسحب keyframe الذى قمت بإنشائه تواً حتى تكون شفرة الوقت 00:00:25:00 (25 ثانية).





١٢ – اختر الآن keyframe الأخير (المثلث الموجود فى أقصى اليمين) وانقر بالماوس على Edit.

١٣ – مرة أخرى، اسحب sliderbar حتى تكون قيمة Blur مضبوطة على 80%، انقر بالماوس على OK.

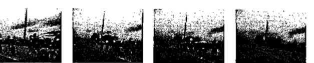
١٤ – فى نافذة Filters، انقر بالماوس على OK.

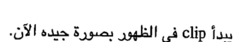
دعنا نستعرض باختصار الخطوات التى قمت بأدائها. فقد قمت بضبط ثلاث keyframe، الأول على 0%، والثانى على 80% والثالث على 80% أيضاً وبذلك فقد حددت أن تأثير Camera Blur يبدأ فى 0% وفى الوقت الذى حددته، ثم يزيد إلى 80% عند 25 ثانية، ثم يبقى على 80% لباقى مدة clip.

لماذا لانستعمل فقط اثنين من keyframes الأول على 0% والأخير على 80%؟ الإجابة على ذلك أن Premiere ينشىء دائماً تغيير منتظم بين keyframes. لذلك، إذا استعملت اثنين من keyframes فقط، فإن التمويه قد يزداد تدريجياً خلال مدة clip ولكن هذا ليس التأثير الذى تريده، لأنك تريد التمويه أن يحدث بصورة سريعة إلى حد ما ثم يبقى عند هذا المستوى باقى مدة clip.

قم بمعاينة عملك مرة أخرى.

١٥ – اسحب الطرف الأيمن من work area bar حتى يتحاذى مع نهاية Finale. mov clip، اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).





يبدأ clip في الظهور بصورة جيده الآن.

١٦ – احفظ المشروع.

تركيب الصورة

في الجزء السابق، استعملت فلتر Camera Blur لتمويه النصف الثاني من clip النهائي. ستقوم الآن بوضع وتركيب لوجو شركة على clip هذا، وجعله يظهر كما لو كانت الكاميرا تركز على الصورة.

١ – اختر File -> Import -> File، ثم حدد مكان ملف Veloman. eps واختره. هذا الملف موجود في مجلد Clips داخل مجلد Tour، وانقر بالماوس على Open.

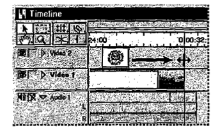
٢ – من نافذة Project، اسحب صورة Veloman. eps في Video 2 track.

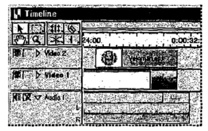
٣ – اختر Window -> Show Info إذا لم تكن اللوحة مفتوحة بالفعل، واضبط الصورة حتى تكون نقطة In الخاصة بها مضبوطة على 0:00:25:00 (موضحة على شكل "Starting at : 0:00:25:00" في لوحة Info).

بصفة أساسية، مدة الصورة الثابتة مضبوطة في Genernal Preferences (التفضيلات العامة) على 30 لقطة. بسبب أن معدل لقطات برنامج الفيديو هو 15 لقطة كل ثانية، فإن الصورة تستمر لمدة ثانيتين. للحفاظ على الصورة ظاهرة حتى نهاية برنامج الفيديو، ستحتاج إطالة مدتها. على عكس clip المتحرك، يمكن تحديد مدة الصورة الثابتة بتوسيع تمثيل clip في Timeline.

٤ – في نافذة Timeline، اختر أداة Selection.

٥ – اسحب الحافة اليمنى من صورة Veloman. eps لليمين حتى تنجذب إلى طرف Finale. mov clip.





تتداخل الصورة الآن مع Finale. mov clip الموجود فى نافذة Timeline. المساحة المتداخلة هى المكان الذى سيتم فيه وضع اللوجو على سباق الدراجات.

ملاحظة استمر فى الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح Option (Mac OS) واسحب بالماوس فى مسطرة الوقت على المساحة التى يتداخل فيها clips الاثنين.



كما هو متوقع، كل ما تراه هو صورة Veloman. eps، فأنت لاترى Finale. mov clip على الإطلاق. هذا بسبب أن صورة Veloman. eps ما تزال معتمة تماماً. ستقوم الآن بجعل خلفية صورة Veloman. eps شفافة.

لتحديد المساحات الشفافة والمساحات المعتمة من clip، تحتاج استعمال Transparency Key (مفتاح الشفافية). يشار إليه غالباً باسم Key وهو يقوم بجعل ألوان محددة (أو نطاقاً من الألوان) فى clip شفافة تماماً أو بصورة جزئية.

لذا فإن Key الخاص بالشاشة الزرقاء يجعل ظل الأزرق شفاف، بهذه الطريقة، يمكن وضع ممثل فى فيلم فى الأستوديو أمام شاشة زرقاء، ثم وضعه على مشهد حركة

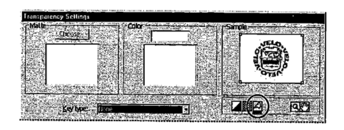
يتم تصويره خارج الاستوديو.

- إنشاء شفافية مع لون خاص يسمى Keying out لهذا اللون. ولوضع صورة Veloman. eps، تحتاج عمل Key out للخلفية البيضاء.

٦ – اختر صورة Veloman. eps الموجودة فى نافذة Timeline، ثم اختر <- Clip Video -> Transparency.

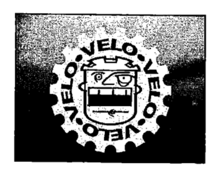
يقوم مربع حوار Transparency Settings (إعدادات الشفافية) بتوضيح clip المختار فى مساحة Sample. يتم تطبيق Key الذى تختاره إلى عرض clip، ويتم عرض التأثير الناتج فى تلك المساحة.

٧ – اختر أيقونة Page Peel، التى تعرض clips الفعلية فى مساحات Sample.



٨ – فى مربع حوار Transparency Settings، اختر White Alpha Matte لنوع Key، سيقوم مفتاح شفافية Alpha Matte White بإزالة أى مساحات لونها أبيض ألفا فى صورة تحتوى على قناة ألفا.

فى مساحة Sample الخاصة بمربع الحوار، تصبح الآن المساحات البيضاء من صورة Veloman. eps شفافة، مما يسمح لصورة Finale. mov clip بالظهور من خلالها.



٩ – انقر بالماوس على OK.

١٠ – لمعاينة التأثير، استمر فى الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح Option (Macintosh) واسحب بالماوس فى مسطرة الوقت الموجودة فوق المساحة التى يتم فيها وضع صورة على صورة أخرى.

١١ – احفظ المشروع.

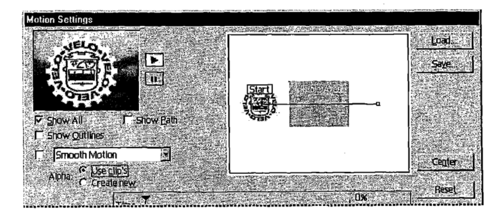
تحريك clip

لإضافة تأثيرات خاصة أخرى، يسمح لك Premiere بتحريك، تدوير، أو تكبير clip داخل المساحة التى تحددها لقطة برنامج الفيديو. لايمكنك إضافة حركة للعناصر الموجودة داخل clip، وإنما يمكنك إضافة حركة لـ clip نفسه.

لإضافة تأثير بصرى أكثر لصورة Veloman. eps ستقوم بتكبيرها فى اللقطة، من الناحية اليسرى.

١ – إذا كانت صورة Veloman. eps ليست مختارة فى نافذة Timeline، اخترها الآن.

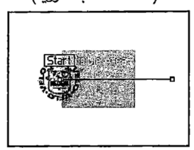
٢ – اختر Clip -> Video -> Motion.



فى منتصف مربع الحوار يوجد مسار حركة clip. فالمسار بصفة أساسية عبارة عن خط مستقيم، يبدأ خارج اللقطة على اليسار وينتهى خارج اللقطة على اليمين. المساحة الموجودة على يسار مربع الحوار تعاين الحركة.

ستقوم الآن بتحديد مسار حركة جديد.

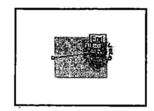
٣ – فى مساحة مسار Motion، اسحب نقطة Start لليمين، بذلك فإن نصف الصورة يتداخل مع Visibile Area (المساحة القابلة للرؤية).

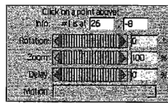


يمكنك أيضاً تحديد مكان الصورة بإدخال إحداثيات. ستقوم بعمل هذا الآن.

٤ – اختر End point، ثم أدخل 26 و 8- فى مربعى النص الموجودين أسفل السطر الذى يوجد عليه Click on a point above ثم اضغط على مفتاح Tab الموجود على لوحة المفاتيح.

تتحرك End Point للمكان المحدد.





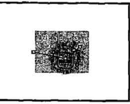
بصفة أساسية، تقدم Motion Area (مساحة الحركة) نقطتى حركة، هما End و Start، اللذين قمت توا بتعديلهما مكانياً. يمكنك أيضاً تحديد Zooming (تكبير)، Rotatoin (تدوير) و Distortion (تشويه) عند هذه النقاط، ويمكنك إنشاء نقاط حركة أخرى، وتحدد قيم حركة خاصة لكل منها. مثل مفاتيح اللقطة بالنسبة للفلاتر، تسمح لك نقاط الحركة بتحديد قيمة خاصة لنقطة فى وقت محدد.

لكى تعالج صورة Veloman. eps بطريقة جذابة، ستضيف نقطة حركة جديدة، وتحدد قيم تكبير جديدة لنقاط Start (البداية) و End (النهاية)، ثم تقوم أخيراً بتطبيق قيمة Rotation (تدوير) بحيث يلف اللوجو عندما يظهر لكى يتباعد فى المسافة.

٥ – فى مساحة Motion Path، انقر بالماوس على المسار فى المنتصف تقريباً بين نقاط Start و End.

يتم إنشاء نقطة حركة جديدة.

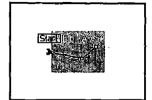
٦ – حرك نقطة الحركة الجديدة لأسفل وعلى اليمين كما هو موضح بأسفل.

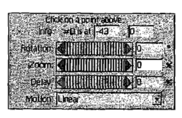


ستقوم الآن بتحديد قيم تكبير لنقاط البداية والنهاية.

٧ – فى مساحة Motion Path، اختر نقطة Start.

٨ – فى مربع Zoom الموجود بأسفل مربع الحوار، اكتب 0 ثم اضغط على مفتاح Tab.

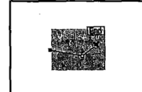


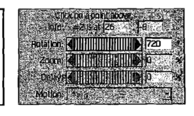


٩ – اختر End Point، واكتب 0 فى مربع تحرير Zoom ثم اضغط على Tab.

الإعدادات التى قمت بإدخالها تواً تجعل اللوجو يكبر من الجانب الأيسر من اللقطة ثم يتراجع للوراء.

١٠ – مع الاستمرار فى اختيار نقطة النهاية، اكتب 720 فى مربع نص Rotation الموجود قرب نهاية مربع الحوار ثم اضغط على Tab.





يتم تحديد قيمة Rotation بالدرجات. تحدد قيمة 720 (360 x 2) دائرتين كاملتين أو استدارتين كاملتين من نقطة إلى التي تليها.

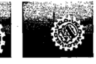
تتبع الصورة الآن الحركة التي حددتها مبكراً عندما تكبر وتستدير على الشاشة.

١١ – انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Motion Settings.

دعنا نعاين نهاية برنامج الفيديو لنرى الصورة المركبة تتحرك خلال اللقطة.

١٢ – حرك work area bar (شريط مساحة العمل) ليغطي الجزء الأخير من برنامج الفيديو، حيث تبدأ الصورة.

١٣ – اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS) وشاهد المعاينة.




١٤ – احفظ المشروع.

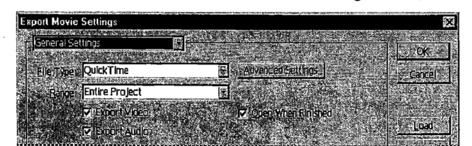
كل ما تحتاج عمله الآن هو عمل فيلم Quick Time.

تصدير الفيلم

لإكمال الجولة، ستحول المشروع إلى فيلم Quick Time. تنسيق Quick Time هو تنسيق أساسي لكل من أنظمة Mac OS و Windows.

١ – اختر File -> Export -> Movie.

٢ – انقر بالماوس على زر Settings.



٣ – تأكد أن Quick Time تم اختياره لـ File Type وأن Entire Project مختار لـ Range.

٤ – تأكد من أن خيارى Export Audio و Export Video محددين. والقيم الافتراضية للإعدادات الأخرى، بما فى ذلك إعدادات Compression (الضغط)، تعد إعدادات جيدة لهذا المشروع.

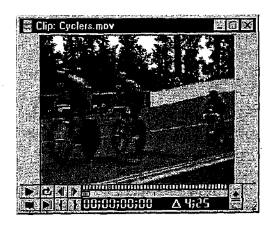
٥ – انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Export Movie Settings.

٦ – فى مربع حوار Export Movie، حدد اسم للملف (تأكد أن تضيف امتداد ملف MOV فى النهاية) والمجلد الذى ستقوم فيه بتخزين الفيلم.

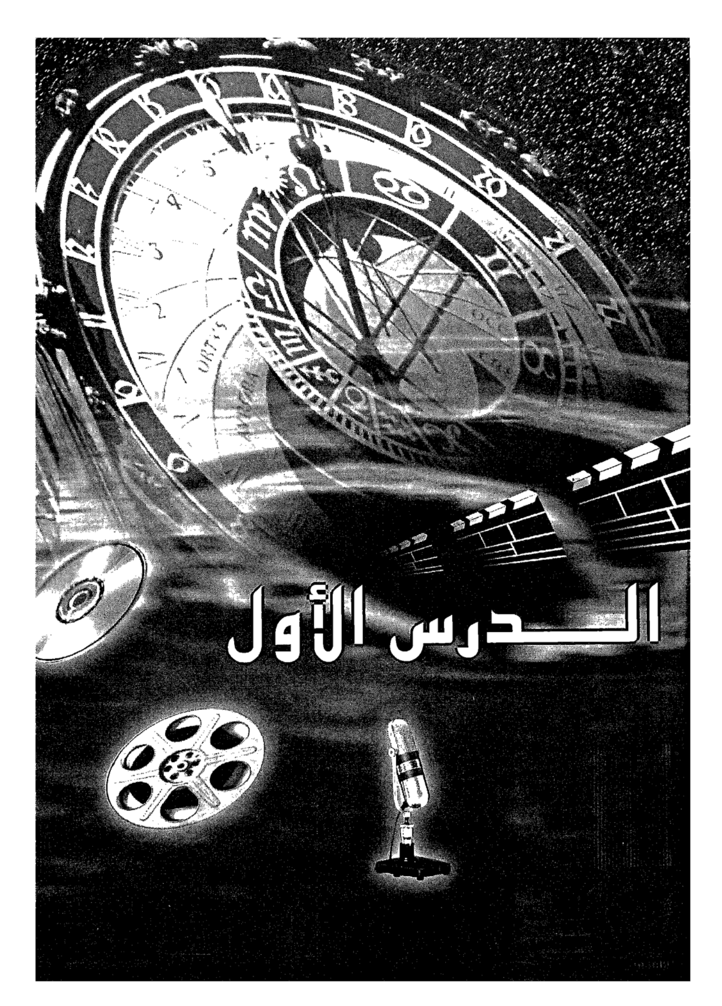
٧ – انقر بالماوس على Save.

يبدأ Premiere فى عمل الفيلم، بعرض Status bar (شريط معلومات) الذى يقدم تقدير للوقت الذى تستغرقه معالجة وإخراج الفيلم. يعتمد وقت الإخراج دائماً على إمكانيات جهازك. على معظم الأنظمة، يجب أن ينهى Premiere عمل الفيلم خلال 7 دقائق. يمكنك إلغاء عملية الإخراج بالضغط على مفتاح Esc.

عندما يكتمل الفيلم، يتم فتحه فى إطاره الخاص به.

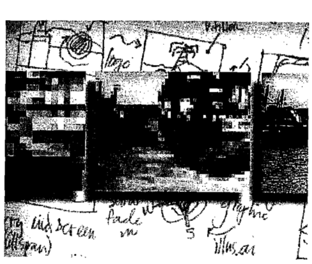


٨ – انقر بالماوس على زر Play لمشاهدة العرض.


الدرس الأول

الدرس الأول

التعـرف على مساحـة العمل



يقـــوم Premiere بتنظيم وظائف التـحـرير فى أطر خاصة. هذا الإجراء يعطيك مـرونة فى تنظيم تخطيط الإطـار الذى يمـاثـل نمـط تحريرك. فاللوحات الطافية تعطيك معلومات واستخدام سـريع لأى جـزء من برنامج الفيديو. ويمكنك تنظيم الأطر واللوحات لكى تستفيد أقصى استفادة من شاشة جهازك وشاشة التليفزيون.

الدرس الأول التعرف على مساحة العمل

فى هذه المقدمة حول مساحة العمل، ستتعلم كيفية أداء المهام التالية:

- بدأ Adobe Premiere وفتح ملف مشروع.
- العمل مع أطر Bin، و Library، و Project.
- العمل مع إطار Timeline.
- العمل مع إطار Monitor.
- الإنتقال إلى وقت خاص فى برنامج الفيديو.
- العمل مع اللوحات.
- اكتشاف اختصارات لوحة المفاتيح.

بدأ برنامج Adobe Premiere

كل فيلم Adobe Premiere يبدأ على شكل Project (مشروع) – أى مجموعة من clips الفيديو، الصور الثابتة، والأصوات التى تنظمها فى المسطرة الزمنية، فى هذا الدرس، ستكتشف اللوحات والأطر باستعمال مشروع تم بنائه بالفعل. تأكد أنك تعرف مكان الملفات المستخدمة فى هذا الدرس. للحصول على إرشادات المساعدة، انظر "استخدام Classroom in a Book".

للتأكد أن خيارات Premiere مضبوطة على القيم الافتراضية، قم بإنهاء Premiere ثم احذف ملف التفضيلات كما هو موضح فى جزء "استعادة التفضيلات الافتراضية".

١ – انقر مرتين بالماوس على 01 Lesson . ppj الموجود فى مجلد 01 Lesson لفتحه فى Premiere

ملاحظة يتذكر Premiere المكان الأصلى لكل clip فى مشروع. بسبب أنك تستعمل ملف المشروع على الكمبيوتر غير الكمبيوتر الذى أنشئه، فإن Premiere قد يوجهك لإيجاد الملف عندما تفتح مشروع الدرس. لذا قم بتحديد مكان الملف واختره. يوجد الملف فى مجلد المشروع الملائم وانقر بالماوس على OK.

٢ – إذا كان ضرورياً، أعد تنظيم الأطر واللوحات بحيث لاتتداخل مع بعضها البعض.

يظهر مشروع جديد وتظهر معه الأطر التالية مفتوحة بصورة إفتراضية:

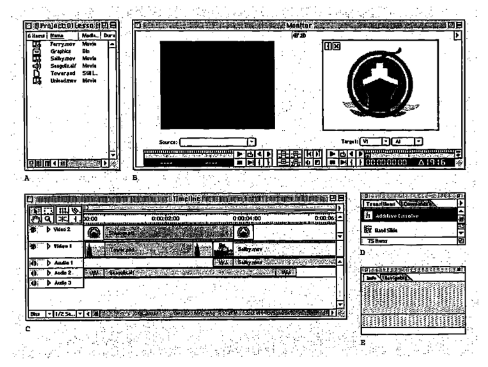
- إطار Project، الذى يمسح لك باستيراد، وتنظيم وتخزين إشارات إلى clips. وهو يقوم بوضع قائمة بكل clips المصدر الذى تستورده فى المشروع، على الرغم من أنك لست مضطراً لاستخدام كل clip تقوم باستيراده.
- إطار Monitor، وهو يشمل عروض Program و Source. استخدم عرض Source لترى clip فيديو واحد واستخدم عرض Program لترى الوضع الحالى لبرنامج الفيديو الذى يتم تحريره فى Timeline.
- إطار Timeline، الذى يقدم عرض تخطيطى لبرنامجك، يشمل كل المسارات الخاصة بكل الصور والأصوات والصور المركبة. تظهر التغييرات التى تقوم بأدائها فى عرض Program.

يتم فتح اللوحات التالية بصورة أساسية أيضاً

- تقدم لوحة Navigator وسيلة مريحة للتحرك فى Timeline.
- لوحة Info تقدم معلومات عن clip المختار، أو transition، أو المساحة المختارة فى Timeline أو العملية التى تقوم بأدائها.
- تسمح لك لوحة Transitions بإضافة transitions (مراحل انتقالية) بين clips الموجودة فى Timeline.
- تسمح لك لوحة Commands بإنشاء قائمة بها أزرار خاصة بالأوامر المستخدمة غالباً، وبتحديد اختصارات لوحة مفاتيح لها.

قم بالعمل مع clips وتجميع برنامجك فى أطر.

على عكس ذلك، لاتحتوى اللوحات على clips، وتطفو اللوحات دائماً فوق الأطر ويمكن جمعهما معاً.



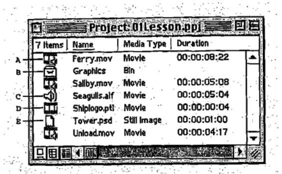
A – إطار Project B – إطار Monitor C – إطار Timeline D – إطار Commands و Transitions E – لوحة Info و Navigator

يقدم Premiere أيضاً أطر خاصة لمهام معينة مثل إدخال صور وإنشاء titles، وهذه الأطر موضحة مع مهامها في مكان آخر في هذا الكتاب. وأنت تطور عملك في Premiere قم بترتيب الأطر واللوحات بأفضل طريقة ملائمة لك.

العمل مع أطر Bin و Library و Project

تحدد أسماء الملف الموجودة في إطار Project الملفات التي تم استيرادها في المشروع. فالأيقونات المجاورة لكل اسم ملف تحدد نوع الملف. ملفات الصوت والصورة هي ملفات كبيرة، لذلك فنسخ كل منها في مشروع قد يستنفذ مساحة من القرص. بدلاً من ذلك، يقوم مشروع Premiere بتخزين إشارات فقط إلى clips التي تقوم باستيرادها، وليس clips نفسها. هذا يعني أن source clip المكون من 5MB يشغل دائماً مساحة 5MB على قرصك الصلب سواء استخدمته في مشروع واحد أم عشرة.

عندما تحرر برنامج الفيديو، فإن Premiere يستعيد اللقطات من الملفات الأصلية تبعاً للضرورة.



A: صوت وصورة B: صندوق C: صوت D: title E: صورة ثابتة.

يمكنك تنظيم clips في مشروع أو مكتبة باستعمال bins (صناديق)، تماماً كما تنظم مجلدات على قرصك الصلب. Bins مفيدة لتنظيم مشروع أو مكتبة تحتوى على عدد كبير من clips. فى نهاية هذا الجزء ستستخدم Library (مكتبة) مشابهة لـ bin ولكنها توجد خارج المشروع. يوجد bin داخل مشروع أو مكتبة، أو داخل bin آخر.

ستقوم الآن بفتح bin لترى ما بداخله.

١ - انقر مرتين بالماوس على أيقونة Graphic bin الموجودة فى إطار Project. يحتوى bin هذا على ملف جرافيك. ويمكنك تنظيم كل ملفات الجرافيك الخاصة بك فى bin هذا.

ملاحظة تأكد من أن تضع المؤشر على الأيقونة (وليس اسمها) عند النقر مرتين بالماوس أو السحب بها.

٢ - حرك إطار Graphics Bin حتى تستطيع أن تراه وترى إطار Project فى آن واحد.

٣ - اسحب Ship logo. ptl من إطار Project إلى Graphics Bin.

٤ – أغلق Graphics Bin.

استعمال Libraries

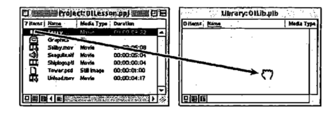
Library (مكتبة) هى إطار تخزين مشابه لإطار Project أو إطار Bin. وبينما يحتوى إطار Project على قائمة ملف خاصة بمشروع واحد، فإن Library تحتوى على قائمة ملف مستقلة عن أى مشروع. وهى مفيدة لتخزين مجموعة من clips تريد جعلها متاحة لمشروعات عديدة.

١ – اختر File -> New -> Library. يظهر إطار Library بدون عنوان.

٢ – حرك إطار Library حتى يمكنك أيضاً رؤية محتويات إطار Project.

٣ – اسحب أى clip بالماوس من إطار Project أو إطار Bin إلى إطار Library الذى أنشئته.

ملاحظة تذكر أنه عند العمل مع الأيقونات الموجودة فى إطار Project، يجب أن تضع المشير على الأيقونة (وليس اسمها) قبل أن تبدأ السحب بالماوس.



٤ – تأكد أن إطار Library نشط، ثم اختر File -> Save As.

٥ – احفظ Library لمجلد مشروعك باسم basiclib plb، وانقر بالماوس على Save.

يمكنك أن تسحب بحرية الملفات من أطر Project، و Bin و Library. الطريقة التى تنظم بها ملفات source (المصدر) فى هذه الأطر لاتؤثر على التحرير فى Timeline أو على أماكن الملفات الأصلية على القرص. لاحظ أن السحب إلى أو من إطار Library، يقوم بعمل نسخة من إشارة الملف فى الإطار المقصود ولا يزيل الملف من الإطار الأصلى. من ناحية أخرى، السحب بالماوس بين أطر Bin و Project يحرك

clip من الإطار الأصلى. هذا بسبب أن library مستقلة عن المشروع، بينما bin جزء منه.

تخصيص أطر Library، Bin، Project

بصفة أساسية، يعرض Premiere قائمة الملف مع أيقونات صغيرة تراها فى أطر Bin و Project. يمكنك تخصيص الطريقة التى تعرض بها أطر Library، و Bin، و Project قائمة الملف. ويمكن أن تكون الإعدادات متميزة لكل إطار.

١ – انقر مرتين بالماوس على أيقونة Graphics bin الموجودة فى إطار Project لتفتح إطار Graphics bin.

٢ – اختر Window -> Bin Window Options.

٣ – اختر Thumbnail View من القائمة الموجودة بأعلى مربع حوار Bin Window Options.

ستقوم الآن بتخصيص إحدى حقول البيانات الأربعة القابلة للتخصيص. فى هذا المثال ستستخدم حقل البيانات لتتعقب الشخص المسئول عن تقديم الملف.

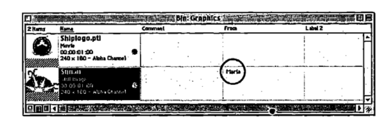
٤ – فى جزء Fields، حدد نص Label 1 فى المربع الثانى واكتب From لتستبدل النص الموجود.

٥ – انقر بالماوس على OK.

تكون بذلك قمت بتغيير إطار Bin إلى عرض Thumbnail الذى يضع قائمة بالملفات المستخدمة لأيقونات كبيرة. يمكنك تغيير خيارات معظم الأطر فى Premiere باختيار أول أمر فى قائمة Window كما فعلت هنا. يمكنك الآن استخدام حقل البيانات الذى قمت بتخصيصه.

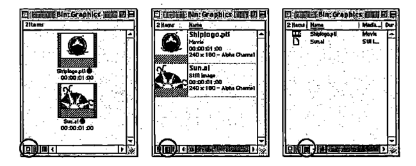
٦ – اسحب الركن الأيمن السفلى من إطار Bin لليمين لتوضح عمود From المجاور لعمود Comment.

٧ - في مربع From الخاص بـ Sun ai، اكتب **Maria**.



يستطيع Premiere أيضاً عرض القائمة على شكل أيقونات منفصلة يمكنك ترتيبها بعد ذلك بسحبها بالماوس. هذه المرة ستستعمل طريقة أسرع لتغيير العرض.

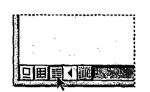
٨ - انقر بالماوس على أيقونة Icon View الموجودة بأسفل إطار Bin.



انقر بالماوس على أزرار Icon View، أو Thumbnail View، أو List View الموجودة في الجزء الأيسر السفلي من أطر Project، أو Bin، أو Library لتغيير العرض (مثلما يوضح إطار Bin).

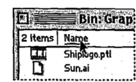
إذا لم تستطع رؤية أيقونة أو أكثر في عرض الأيقونات، جرب اختيار <- Project Clean Up. لاتظهر التعليقات في عرض الأيقونات، ولكن يمكنك أن تراها بسرعة بالعودة إلى List View (عرض القائمة) مرة أخرى. يمكنك استخدام زر عرض مختلف لتنفيذ هذا.

٩ - انقر بالماوس على زر List View الموجود بأسفل إطار Bin.



فى عرض القائمة، يمكنك تغيير ترتيب التصنيف بصورة مباشرة. فيمكنك مثلاً أن تصنف هذه القائمة تبعاً للاسم.

١٠ - انقر بالماوس على عنوان Name الموجود مباشرة تحت Title bar (شريط العنوان).



١١ - أصبحت مساحة العمل مكدسة قليلاً. للإزالة منها، أغلق أطر bin و Library. وإذا قمت بعمل أى تغييرات لـ Library الخاصة بك، سيتم توجيهك إذا كنت تريد حفظ التغييرات أم لا. انقر بالماوس على Yes إذا أردت الحفاظ على التغييرات.

تنطبق الطرق الفنية التى تعلمتها حتى الآن لتغيير خيارات إطار Bin على أطر Project و Library أيضاً. على الرغم من أنك يمكنك استعمال هذه الأطر للتعامل مع source clips، فإنك لاتستعملهم لتحرير برنامج أفلام الفيديو الفعلى. فى الأجزاء التالية ستتعرف على الأطر التى تستعملها للتحرير.

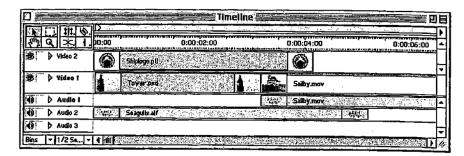
الحفظ والحفظ الذاتي للمشروع

عمل Saving (حفظ) للمشروع يحفظ إعدادات التحرير، وإشارات ملفات source (المصدر) وأحدث الترتيبات التى قمت بها لأطر البرنامج. قم بحماية عملك بأن تقوم بحفظه بصورة متكررة. لعمل هذا، يمكنك أن تختار File -> Preferences -> Auto Save / Undo لكي تجعل Premiere يحفظ مشروعك أتوماتيكياً فى وقت محدد. يمكن لـ Premiere إما أن يحفظ المشروع لنفس الملف كل مرة أو يقوم بالحفظ لملف جديد. على سبيل المثال، يمكنك أن تعد Premiere أن يحفظ أرشيف جديد من مشروعك كل 15 دقيقة، مما ينتج سلسلة من الملفات تمثل حالة مشروعك بعد كل فترة زمنية. بهذه الطريقة، يمكن أن تكون عملية حفظ الارشيف الأتوماتيكى كشكل بديل لأمر Undo، تبعاً لمدى التغيير الذى يحدث لمشروعك بين كل عملية حفظ. بسبب أن ملفات المشروع تعتبر ملفات صغيرة مقارنة بملفات فيديو source، فإن عمل أرشيف للتغييرات العديدة للمشروع يستهلك مساحة قرص صغيرة نسبياً. يتم حفظ ملفات الأرشيف فى مجلد Project - Archives الموجود داخل مجلد Adobe Premiere 5.0.

– من Adobe Premiere User Guide، الفصل الثانى.

العمل مع إطار Timeline

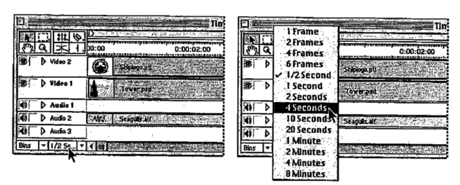
يمكنك تجميع وتحرير فيلم الفيديو فى إطار Timeline، وهو عبارة عن تمثيل زمنى لمشروعك. فعندما تبدأ مشروع جديد، يكون Timeline، فارغاً. فى هذا المشروع، توجد clips فى Timeline لأننا قمنا ببدأ المشروع بالفعل لك. يشمل Timeline أيضاً مربع أدوات يحتوى على أدوات تحرير. فى هذا الجزء ستتعلم كيفية تحديد مكان خانات تحكم وقت navigation (التنقل)، و editing (التحرير).



يمثل إطار Timeline الوقت أفقياً. فإن clips الأولى زمنياً تظهر على اليسار، و clips المتأخرة زمنياً تظهر على اليمين. يتم تحديد الوقت باستخدام time ruler (المسطرة الزمنية) الواقعة قرب أعلى إطار Timeline.

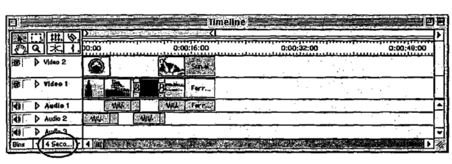
قائمة Time Unit الواقعة أسفل Timeline توضح مقياس الوقت المستعمل حالياً. يمكنك تغيير مقياس الوقت عندما تريد عرضه بتفصيل أكثر أو ترى المزيد من برنامج فيلم الفيديو.

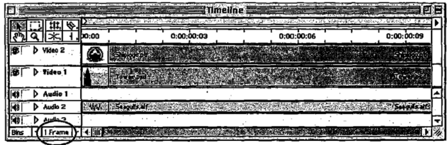
١ – اختر 4 Seconds من قائمة Time Unit. تتغير قائمة Timeline بحيث يظهر 4 ثواني من فيلم الفيديو لكل قسم أساسي من المسطرة الزمنية.



٢ – اختر 1 Frame من قائمة Time Unit.

يعرض إطار Timeline الآن لقطة واحدة عند كل قسم من أقسام time ruler. عند مقياس الوقت المضبوط على 1 Frame يمكنك عمل تحريرات دقيقة جداً فى Timeline، ولكن لايمكنك أن ترى كثيراً جداً من برامج الفيديو مرة واحدة.





٣ – انقر بالماوس على سهم التمرير الأيمن الموجود بأسفل إطار Timeline واستمر فى ذلك لترى أجزاء من فيلم الفيديو المتأخرة زمنياً.

بسبب أنك تستعمل مقياس وقت مكبر جداً، فإن التمرير خلال إطار Timeline يأخذ وقتاً أطول.

يمكنك أيضاً استعمال اختصارات لوحة مفاتيح ملائمة للتكبير والتصغير بصورة نسبية تبعاً لمقياس الوقت الحالى.

٤ – اضغط على (–) لتصغير مقياس الوقت مستوى واحد.

توضح قائمة Time Unit مقياس الوقت المضبوط على 2 Frames. اضغط على نفس المفتاح مرة أخرى لكى تصغر مستوى آخر اضافى. يمكنك التصغير لتصل إلى مقياس الوقت المضبوط على 8 دقائق لكل قسم من أقسام time ruler، مما يسمح لك بعرض برنامج مكون من 3 ساعات مرة واحدة.

٥ – اضغط على = لتكبير مقياس الوقت مستوى واحد. تتغير قائمة Time Unit لتحدد مقياس الوقت الجديد.

٦ – اضغط على \ لتضبط فيلم الفيديو بأكمله داخل المساحة الظاهرة فى Timeline.

العمل مع المسارات

يشمل إطار Timeline مجموعة من Tracks (مسارات) ترتب clips عليها. يتم تجميع المسارات بصورة رأسية. عندما نقوم بوضع clip فوق clip آخر، يعمل كلا clips معاً بصورة متزامنة.

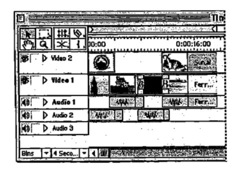
تنقسم المسارات إلى ثلاثة أجزاء:

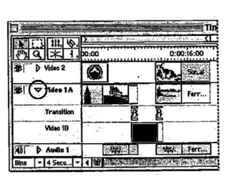
- في منتصف الإطار يوجد مسار Video 1 وهو مسار تحرير الفيديو الأساسي.
- كل المسارات الموضوعة فوق Video 1 مخصصة لـ clips المركبة على مسار Video 1.
- كل المسارات الموجودة أسفل Video 1 مخصصة للصوت.

يمكنك توسيع المسارات الخاصة بالصوت والتركيب، مما يوضح خانات التحكم الموجودة في تلك المسارات مثل تلاشي العتامة أو الحصول على صوت.

١ - انقر بالماوس على المثلث المجاور لاسم مسار Video 1.

يقوم Premiere بتوسيع مسار Video 1 إلى Video 1 A، و Transition، و Video 1 B حتى تكون العلاقة بين clips (أجزاء فيلمية) و Transitions (مراحل انتقالية) أوضح. ستعمل مع Transitions في الفصل الرابع المسمى "إضافة Transitions".





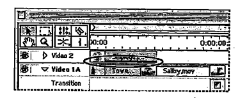
مسار Video 1 مطوى (اليسار) وموسع (اليمين).

٢ – انقر بالماوس على المثلث المجاور لاسم مسار Video 2، يوسع Premiere مسار Video 2. يوجد اثنين من clips على Video 2 Track :–

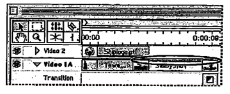
- Shiplogo. pt1 وهى صورة ثابتة مع تطبيق إعداد الشفافية لها بحيث يكون clip الآخر (Tower. psd على مسار Video 1A) ظاهر تحت الطرف الأبعد زمنياً من Clip. ستعمل مع Transparency (الشفافية) فى الفصل التاسع المسمى "تركيب الصور".
- Sun. ai هى صورة ثابتة تم إنشائها فى Adobe Illustrator مع إعداد الشفافية لتوضيح clip آخر (Ferry. mov على مسار Video 1 A) أسفلها. الخط الأحمر الذى يميل لأعلى هو ضابط عتامة clip الذى يوضح أن Sun. ai يبدأ شفاف تماماً ويصبح معتم تدريجياً.

٣ – انقر بالماوس على المثلث المجاور لاسم مسار Video 2 لطيه.

لاحظ الخط الأحمر الموجود على الحافة السفلى لـ Ship logo. Ptl، فهذا الخط يوضح أن إعدادات الحركة مطبقة لـ clip، ستعمل مع إعدادات الحركة فى الدرس العاشر المسمى "إضافة حركة".

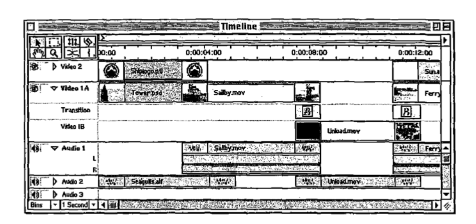


بالمثل، الخط الأزرق الذى يظهر على الحافة العليا من Sailby. mov. فهو يشير إلى أن الفلتر مطبق لـ clip. ستعمل مع الفلاتر فى الدرس الحادى عشر المسمى "تطبيق فلاتر صوت وصورة".



٤ – انقر بالماوس على المثلث المجاور لاسم مسار Audio 1.

يوسع Premiere مسار Audio 1 ويوضح ضوابط تحكم التلاشى الحمراء والإزاحة الزرقاء الخاصة بـ clips الصوت على هذا المسار. فالخط الأحمر فى مسار الصوت يوضح مستواه فى أى وقت. وستعمل مع الصوت فى الدرس الخامس المسمى "إضافة صوت".



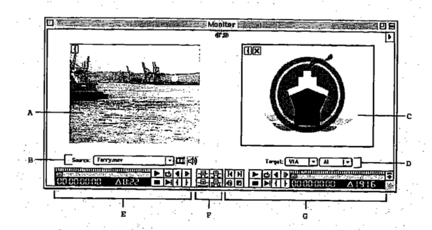
٥ – انقر بالماوس على المثلث المجاور لاسم مسار Audio 1 لطى المسار.

يشمل Timeline أيضاً أدوات تحرير، موضحة بالتفصيل خلال هذا الكتاب. وأنت تتعلم الأدوات، يمكنك استعمال Tool Tips لتتعرف عليهم وعلى مفاتيح اختزال لوحة المفاتيح الخاصة بهم؛ انظر "تعلم مفاتيح الاختزال".

العمل مع إطار Monitor

بالإضافة إلى Timeline، يمكنك تجميع clips فى إطار Monitor، الذى يشمل عرض Source وعرض Program :–

- يقوم عرض Source بتوضيح clip واحد. قم باستخدامه عندما تُعِد clip لوضعه فى برنامج أفلام فيديو أو لتحرير clip الذى فتحته من برنامج أفلام الفيديو.
- يقوم عرض Program بإظهار الوضع الحالى لبرنامج أفلام الفيديو الذى تقوم ببنائه. فعندما تشغل البرنامج فى Premiere، يظهر فى عرض Program. ويمكنك تصور عرض Program على أنه عرض بديل لإطار Timeline حيث يعرض Timeline عرض زمنى لبرنامجك ويعرض Program لقطات برنامجك.



A : عرض Source، B : ضوابط Source، C : عرض Program، D : ضوابط Target، E : ضابط حركة Source، F : ضوابط لإدخال Source clip في مسار Timeline موجود، G : ضابط حركة Program.

يشمل إطار Monitor ضوابط تحكم الحركة بأسفله. هذه الضوابط مجمعة طبقاً لوظيفتها. فبعضها يعمل مثل ضوابط الحركة في نقل الشريط على البرنامج الذى يتعامل مع أفلام الفيديو على الكمبيوتر.

يمكن أن تتخيل عرض Source على أنه أداة عرض لإطار Project وعرض Program على أنه أداة عرض Timeline. عندما تفتح مشروع، فإن عرض Source يكون فارغ بصورة افتراضية لأنك لم تعمل مع أى source clips بعد، وعرض Program يعرض اللقطة الأولى فى Timeline إذا كان يوجد clip واحد على الأقل فى Timeline.

١– فى إطار Project، انقر مرتين بالماوس على أيقونة Ferry. mov.

يقوم عرض Source بتوضيح clip الذى نقرت عليه مرتين بالماوس فى إطار Project. النقر مرتين بالماوس على clip فى إطار Project يعرض clip كما تظهر قبل أداء أى عمليات تحرير. مع ذلك، إذا نقرت مرتين بالماوس على clip موجود فى Timeline فسترى فقط هذه اللقطات الموجودة فى برنامج أفلام الفيديو الخاص

بك. ستجرب هذا الآن.

٢ - فى Timeline، انقر مرتين بالماوس على ملف Sailby. mov.

يقوم الآن عرض Source بتوضيح clip كان موجود فى Timeline. ستقوم بعمل هذا عندما تريد عمل تغييرات لـ clip قمت بإضافته سابقاً لـ Timeline. لقد قمت بعرض اثنين من clips فى عرض Source فى هذه الجلسة، ويتذكرهم Premiere فى قائمة عرض Source الموجودة أسفل عرض Source فى إطار Monitor.

٣ - ضع المشير على قائمة عرض Source واستمر فى النقر على زر الماوس. يتم وضع clips الاثنين اللذين قمت بعرضهما فى هذه الجلسة فى قائمة وبذلك يمكنك الرجوع إليهم فى أى وقت.

عندما تغلق هذا المشروع، سيتم إعادة تشغيل قائمة عرض Source.

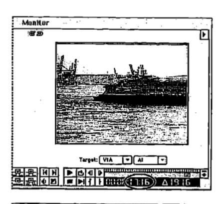
بسبب أن عرض Program وعرض Timeline عرضين مختلفين لنفس برنامج الفيديو، يمكنك تحرير الفيديو باستعمال أياً منهما.

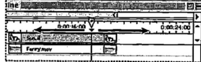
إذا كنت تتعلم كيفية تحرير فيلم الفيديو، فقد تجد من الأسهل تحريره فى عرض Timeline المختص أكثر بالجرافيك. أما المحررون المتمرسون فى استعمال أنظمة تحرير أفلام الفيديو عالية الجودة فقد يكونوا قادرين على التحرير أسرع وبدقة أكثر باستخدام ضوابط حركة Program و Source.

الانتقال لوقت محدد

يحدد سطر التحرير الموجود فى إطار Timeline اللقطة المعروضة فى عرض Program الموجود فى إطار Monitor والوقت الذى سينطبق فيه التحرير التالى عند استخدام أمر أو ضابط تحكم فى إطار Monitor. استخدام ضابط حركة Program يؤثر على Timeline، والتحرير فى Timeline يحدّث عرض Program.

١ - فى إطار Timeline. انقر بالماوس فى المسطرة الموجودة بأعلاه أو اسحب بالماوس فى المسطرة لتحريك سطر التحرير لليمين أو اليسار (وهى طريقة تسمى Scrubbing). كل من عرض Program وعرض timecode الموجودان أسفل عرض Program يتغيرا ليمثلا اللقطة الحالية.





من المحتمل أن تكون قد لاحظت أنه عند تغيير عرض Program، فإن اللقطات الظاهرة فقط كانت تلك اللقطات الخاصة بأعلى clips فى Timeline.

سحب سطر التحرير لايعرض العتامة، المراحل النهائية، أو الفلاتر. يمكنك عرض هذه العناصر باستخدام طريقة أخرى.

٢ – استمر فى الضغط على Alt(Windows) أو Option (Mac OS) وأنت تسحب بالماوس فى المسطرة. قد تتأخر التأثيرات قليلاً فى الظهور لأنه يتم معالجتها.

> **ملاحظة** يجب أن تضغط على مفتاح Alt / Option قبل أن تبدأ السحب بالماوس فى المسطرة.

يقوم الآن عرض Program بإظهار اللقطات مع العتامة، المراحل الانتقالية، والفلاتر التى طبقتها لـ clip.

استخدام اللوحات

يقدم Adobe Premiere لوحات عديدة لعرض المعلومات ومساعدتك على تعديل Timeline. بصفة أساسية، تكون كل اللوحات مفتوحة. ويمكنك إغلاقها أو تجميع اللوحات وأنت تعمل. تعمل هذه اللوحات بنفس طريقة عمل اللوحات فى Adobe Photoshop، Illustrator، و Page Maker.

إذا كان لديك أكثر من شاشة متصلة بنظام تشغيل يدعم desktop متعدد الشاشات، يمكنك سحب اللوحات لأى شاشة.

استخدام لوحة Info

تعرض لوحة Info معلومات عن clip أو Transition المختار. والمعلومات المعروضة فى اللوحة قد تتنوع تبعاً لنوع مشروع الفيديو والإطار الحالى. يمكن أن تكون لوحة Info مساعدة فى تحديد أنواع عديدة من المحتويات يمكنك وضعها فى مشروعك وخصائص هذه المحتويات.

١ – تأكد أن لوحة Info ظاهرة. إذا كان ضرورياً، انقر بالماوس على علامة تبويب Info (إذا كانت ظاهرة) أو اختر Window -> Show Info.

٢ – حدد clip الصوت Seagulls. aif فى Timeline. توضح لوحة Info اسم clip، مدته، وخصائص clip من حيث مكانه فى Timeline، ومكان المشير.

Navigator | Info
Seagulls.aif
Movie
00:05:04
11KHz - 8 Bit - Mono
Starting at: 00:00:00:00
Ending at: 00:00:05:04
Cursor at: 00:00:04:00

٣ – اسحب clip الصوت Seagulls. aif لليمين. و أنت تسحب بالماوس، تقوم لوحة Info باستمرار بتحديث مكان clip حتى تستطيع تحريكه بدقة.

٤ – اختر Edit -> Undo Move لتعيد clip الذى قمت بسحبه بالماوس إلى مكانه الأصلى.

إذا قمت بسحب clip مرات عديدة، فاختر فقط أمر Undo مرات عديدة حتى يعود clip إلى مكانه الأصلى.

٥ – اختر Sun.ai فى Timeline. تقوم هذه المرة لوحة Info بتحديد clip على أنه صورة ثابتة.

Navigator	Info
Sun.ai	
Still Image	
00:08:09	
240 x 180	
Starting at: 00:00:11:03	
Ending at: 00:00:19:12	
Cursor at: 00:00:14:21	

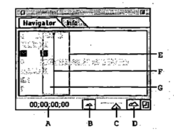
٦ – اختر gap (المسافة) الموجودة بين clips الأولى والثانية على مسار Video 2. تحدد لوحة Info مدة gap فى Timeline.

استخدام لوحة Navigator

تعتبر لوحة Navigator عرض مصغر متفاعل لـ Timeline بأكمله، تقدم طرق ملائمة لكى تغير بسرعة عرض Timeline الخاص بك. وهى مفيدة بصفة خاصة عندما تعمل مع برنامج أفلام فيديو طويلة تمتد بعد حدود نافذة Timeline.

١ – تأكد أن كلاً من لوحة Timeline ولوحة Navigator ظاهرتان. إذا كان ضرورياً، انقر بالماوس على علامة تبويب Navigator (إذا كانت ظاهرة) أو اختر Window -> Show Navigator.

تمثل لوحة Navigator كل المسارات الموجودة فى برنامج أفلام الفيديو. تسمح لك ضوابط لوحة Navigator بتغيير مقياس الوقت الذى يتم عرض Timeline فيه. لوحة Navigator مشفرة لونياً لتشير إلى أجزاء متنوعة من Timeline، كما هو موضح بأسفل.



A : انقر مرتين بالماوس، واكتب وقت لتحديد مكان Edit line (سطر التحرير) واضغط على Enter أو Return.

B : انقر بالماوس لتصغر Timeline.

C : اسحب لليسار لتصغر أو لليمين لتكبر Timeline.

D : انقر بالماوس لتكبر Timeline.

E : اسحب المستطيل الأخضر لترى الأجزاء المختفية من Timeline.

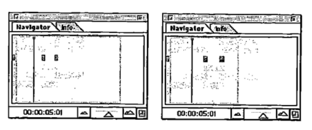
F : اضغط على Shift واسحب بالماوس لتحرك Edit line، الموضح باللون الأحمر.

G : تشير المساحة الزرقاء إلى مساحة العمل الحالية، التى سيتم تشغيلها أثناء المعاينة.

تقوم لوحة Navigator أيضاً بعمل تشفير لونى لأنواع المسار للمساعدة على التعرف عليهم. فإن مسارات الفيديو تكون صفراء، وتأثيرات المراحل الإنتقالية تكون زرقاء ومسارات الصوت تكون خضراء.

٢ - انقر بالماوس على زر التكبير (الأيمن السفلى) الموجود فى لوحة Navigator.

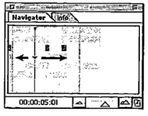
تكبر Timeline حتى تصل إلى مقياس الوقت التالي الأعلى. وأنت تفعل ذلك، يصبح المستطيل الأخضر أضيق، لأنك ترى الآن جزء أقل من برنامج الفيديو فى Timeline.



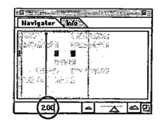
٣ – اسحب المستطيل الأخضر بالماوس. وأنت تفعل ذلك، تتغير المساحة الظاهرة فى Timeline بصورة نسبية.

٤ – اضغط على مفتاح Shift واستمر فى ذلك وأنت تسحب بالماوس المستطيل الأخضر.

هذه المرة، لاتتغير المساحة الظاهرة، ولكن بينما تقوم بسحب المستطيل الأخضر، يقوم Timeline edit line بالتحرك ويقوم عرض Program فى نافذة Monitor بعرض اللقطة فى edit line.



٥ – حدد عرض الوقت الموجود بأسفل لوحة Navigator، واكتب 2oo، ثم اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS). يتحرك edit line إلى لقطة 00:00:02:00 فى Timeline، وفى لوحة Navigator، وفى عرض شفرة الوقت فى عرض Program.



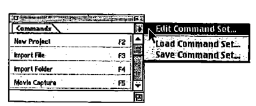
استخدام لوحة Commands

تأتى لوحة Commands مع قائمة من الأوامر المعدة مسبقاً يمكنك تعديلها للملائمة احتياجاتك. فيمكنك إنشاء مجموعة مخصوصة من الأزرار للوصول والاستخدام السريعين لأوامر قائمتك المفضلة، وتحديد مفتاح وظيفة لكل زر للوصول السريع لتلك الوظيفة عن طريق لوحة المفاتيح.

ستقوم فى هذا الجزء بإضافة زر يؤدى أمر Select All. أثناء أداء عملك، ستضيف الأوامر التى تستعملها بصورة متكررة جداً.

١ – تأكد أن لوحة Commands ظاهرة. إذا كان ضرورياً، انقر بالماوس على علامة تبويب Commands (إذا كانت ظاهرة) أو اختر Window -> Show Commands.

٢ – اختر Edit Command Set (حرر مجموعة الأمر) من قائمة لوحة Commands.



٣ – انقر بالماوس على Add. يظهر زر جديد غير محدد يسمى None (Windows) أو Undefined (Mac OS) فوق العمود المختار.

٤ – مع اختيار زر Undefined أو None الجديد، اختر Edit -> Select All من شريط القائمة. عندما تدخل فى مربع الحوار هذا، فإن اختيار الأمر يضيفه للوحة.

٥ – فى خانة Key، اختر أى مفتاح اختزال متاح، مثل Shift + F7، تعرض القائمة المفاتيح فقط التى لم يتم تحديدها بالفعل لأوامر أخرى (Windows) أو تجعل المفاتيح التى يتم تحديدها بالفعل لأوامر أخرى باهتة (Mac OS). انقر بالماوس على OK.

ملاحظة فى Windows، يتم الاحتفاظ بمفتاح F1 لوظيفة On line Help.

بذلك تكون مستعداً لتجربة زرك الجديد.

٦ – انقر بالماوس لتنشيط النافذة التى تسمح لك باختيار clip، مثل نافذة Project أو نافذة Timeline.

٧ – فى لوحة Commands، انقر بالماوس على زر Select All الذى أنشئته تواً أو اضغط على مفتاح الاختزال الذى اخترته. يتم اختيار كل clips الموجودة فى النافذة.

يوجد هذا الأمر الآن كتدريب لهذا الدرس. وهو يوجد فى Premiere لأى مشروع تفتحه. إذا لم ترد الاحتفاظ بهذا الأمر، قم بعمل الخطوتين التاليتين.

٨ – اختر Edit Command Set من قائمة لوحة Commands.

٩ – تأكد أن Select All مختاراً، انقر بالماوس على Delete ثم انقر بالماوس على OK.

إذا لم يعجبك مفتاح الاختزال الافتراضى للأمر، يمكنك استخدام لوحة Commands لإلغائه: يسبق مفتاح الاختزال فى لوحة Commands الاختزال المماثل له المبنى داخلياً.

تعلم مفاتيح الاختزال

يقدم Premiere مفاتيح اختزال لمعظم الأوامر والأزرار، لذلك فمن الممكن تحرير برنامج فيلم فيديو بأدنى استخدام للماوس. وأنت تطور نمط عملك، يمكنك الإسراع بعملك بتعلم مفاتيح الإختزال للأوامر والأزرار التى تستعملها غالباً. يمكن أن يقوم محررى الفيديو المتمرسين بالتحرير بصورة أسرع باستخدام لوحة المفاتيح بدلاً من الماوس. فى هذا الفصل ستتعلم كيفية ايجاد مفاتيح الاختزال التى تحتاجها.

كما فى البرامج الأخرى، إذا كان أمر القائمة له مفتاح اختزال، فستجده مجاور للأمر على قائمته.

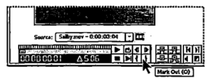
١ – فى Timeline، انقر بالماوس على أى clip.

٢ – انقر بالماوس على قائمة clip لعرض أوامر القائمة، لاحظ أن مفاتيح الاختزال موجودة على يمين معظم الأوامر.

يحتوى Premiere أيضاً على أدوات وأزرار عديدة، ويمكنك إيجاد مفاتيح اختزالها بسهولة، ستجد الآن اختزال للزر فى شاشة Monitor.

٣ – انقر بالماوس على نافذة Monitor لتنشيطها.

٤ – حرك المشير على زر Mark Out (   ) الموجود على ضابط حركة عرض Source، واحتفظ به على الزر حتى يظهر Tool Tip (تلميح الأداة) الخاص به. يظهر مفتاح الاختزال بين أقواس بعد وصف الأداة. (إذا لم تظهر Tool Tips اختر File -> Preferences -> General / Still Image وتأكد أنه تم اختيار Tool Tips.



ستجد الآن مفتاح اختزال فى Online Help.

٥ – اختر Help -> Keyboard Shortcuts أو (Windows) Help -> Keyboard (Mac OS).

٦ – استخدم ضوابط التحكم لإيجاد مفتاح الاختزال الذى تريده.

تظهر قائمة كاملة من مفاتيح الاختزال على Quick Reference Card الموجودة فى حزمة Adobe Premiere.

أسئلة للمراجعة

١ – ما الذى يمكنك عمله مع عرض Source فى نافذة Monitor؟

٢ – ما الذى يمكنك عمله مع عرض Program فى نافذة Monitor؟

٣ – ما هو الفرق بين Bin و Library ؟

٤ – ما هما طريقتا رؤية تدريجات دقيقة فى الوقت فى نافذة Timeline؟

٥ – كيف يمكنك تخصيص مفتاح اختزال للأمر؟



الإجابات

١ – يمكنك عرض clip من نافذة Project، أو نافذة Bin أو نافذة Library، وإعداد clip لوضعه فى Timeline، أو تحرير clip قمت بفتحه من Timeline.

٢ – يمكنك تحرير clips تم إضافتها بالفعل إلى Timeline.

٣ – Bin توجد داخل مشروع خاص. أما Library فتوجد بصورة مستقلة عن كل المشاريع.

٤ – يمكنك استخدام أى من هذه الطرق:

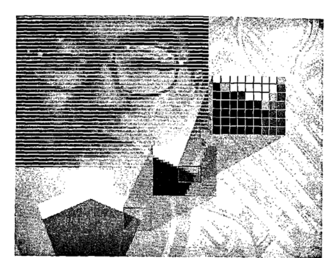
– يمكنك اختيار مقياس وقت من قائمة Time Unit، أو تضغط على =، أو تنقر بالماوس على زر التكبير، أو تسحب منزلق التكبير فى لوحة Navigator.

٥ – بإضافة أمر للوحة Commands ثم تحديد مفتاح اختزال للأمر.


الدرس الثانى

الدرس الثانى

نظرة عامة على تحرير أفلام الفيديو



عندما تحرر فيلم فيديو، فأنت تنظم clips المصدر بحيث توضح قصة الفيلم. يمكن أن تكون هذه القصة عن أى موضوع خيالى أو حقيقى. فهم الموضوعات التى تؤثر على قرارات تحريرك يمكن أن يساعد فى إعداد التحرير الناجح وتوفير وقتك ومصادرك القيّمة.



الدرس الثانى نظرة عامة على تحرير أفلام الفيديو

يصف هذا الدرس دور Premiere فى إنتاج الفيديو ويقدم مجموعة من المفاهيم الأساسية:

- قياس وقت الفيديو.
- قياس حجم وتحليل اللقطة.
- ضغط بيانات الفيديو.
- إدخال أفلام فيديو.
- التركيب والشفافية.
- استخدام الصوت فى الفيديو.
- إنشاء فيلم فيديو نهائى ومكتمل

- كيف يتناسب Premiere مع إنتاج أفلام الفيديو

تصنيع فيلم فيديو يتضمن العمل من خلال ثلاث مراحل عامة:

- Pre – Production (مرحلة ما قبل الإنتاج): وهى تتضمن كتابة النص، تصوير المشاهد بعمل تخطيط على Storyboard (لوحة إعدادات القصة)، وعمل جدول زمنى لتصوير هذه المشاهد.
- Production (مرحلة الإنتاج): وهى تتضمن تصوير المشاهد.
- Post – Production (مرحلة مابعد الإنتاج): وهى تتضمن تحرير أفضل المشاهد فى برنامج فيلم الفيديو النهائى، وتصحيح وتحسين الصوت والصورة حيثما يكون ضرورياً. يشمل التحرير المسودة الأولى، أو Rough Cut، حيث يمكنك الحصول على فكرة عامة عن الإمكانيات المتاحة لك مع clip، وأنت تستمر فى التحرير تقوم بتحسين برنامج الفيديو من خلال عمل تغييرات متعاقبة حتى تستقر على الشكل النهائى. عند هذه النقطة تكون قمت بعمل Final Cut. برنامج Premiere مصمم لأداء عمليات تحرير ممتازة، وتصحيح وتحسين clips، مما يجعله أداة قيمة لمرحلة Post - Production.

يصف باقى هذا الفصل المفاهيم الأساسية التى تؤثر على تحرير الفيديو ومهام Post - Production الأخرى فى Premiere. كل من المفاهيم الأساسية الموجودة فى هذا الجزء وإمكانيات Premiere الخاصة التى تدعمهم موصوفة بتفصيل أكثر فى Adobe Premiere 5.0 User Guide.

إذا تطلبت أى مرحلة من مشروعك استشارة بعض الخبراء فى مرحلة Video Post - Production فاستشرهم قبل بداية المشروع. حيث يمكنهم أن يساعدوك فى تحديد الإعدادات التى تستخدمها فى مراحل متنوعة من المشروع وتجنب استهلاك الوقت الذى يتسبب فى عمل أخطاء.

على سبيل المثال، إذا كنت تقوم بعمل فيلم فيديو لإذاعته، يجب أن تعرف إذا كنت تقوم بعمل فيلم فيديو لـ NTSC المستخدم فى أمريكا الشمالية واليابان، أو لنظام PAL المستخدم فى أوروبا، آسيا، وأفريقيا أو لنظام SECAM المستخدم أساساً فى فرنسا، الشرق الأقصى وأفريقيا الشمالية.

قياس وقت فيلم الفيديو

فى عالمنا الحقيقى، تشعر بالوقت كتدفق مستمر من الأحداث. مع ذلك، العمل مع أفلام الفيديو يتطلب تزامن دقيق، لذلك فمن الضرورى قياس الوقت باستخدام الأرقام. تقسيمات الوقت المعتادة - المكونة من ساعات ودقائق وثوانى - ليست دقيقة بما فيه الكفاية لتحرير الفيديو، لأن الثانية الواحدة قد تحتوى على أحداث عديدة.

يصف هذا الجزء كيف يقوم Premiere والأساتذة المتخصصين فى أفلام الفيديو بقياس الوقت باستخدام طرق أساسية تحسب أجزاء من الثانية فى اللقطات.

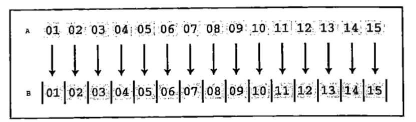
كيف يؤثر كل من timebase و frame rate على بعضهما البعض

يمكنك تحديد كيفية تقسيم الوقت فى مشروعك بتحديد Timebase (مقياس الوقت). على سبيل المثال، timebase المكون من 30 يعنى أن كل ثانية مقسمة إلى 30 وحدة. الوقت المضبوط الذى يعتمد عليه التحرير يعتمد على timebase الذى تحدده، لأن التحرير يمكن أن يحدث عند تقسيم الوقت ليكون فى أماكن مختلفة.

تتحدد أقسام الوقت فى clip المصدر بـ source frame rate (معدل لقطة

المصدر). على سبيل المثال، عندما تقوم بتصوير clips المصدر باستخدام كاميرا فيديو مع frame rate مكون من 30 لقطة كل ثانية، فإن الكاميرا تسجل المشهد كل 1/30 من الثانية. لاحظ أنه مهما كان يحدث بين 1/30 من الثانية لايتم تسجيله، لذلك فإن frame rate الأعلى يقدم تحليل وقت أعلى. قم بتحديد كيف يقوم Premiere غالباً بإنشاء اللقطات من مشروعك بتحديد project frame rate. على سبيل المثال، frame rate المكون من 30 لقطة كل ثانية يعنى أن Premiere سينشىء 30 لقطة من كل ثانية من مشروعك.

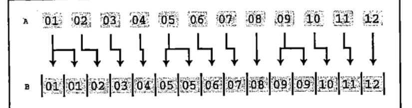
للحصول على تشغيل متدفق ومتناسق لمشروعك، يجب أن يكون كل من source frame rate، و project frame rate، و time base متطابقين. بصفة عامة استخدم 24 fps (لقطة فى كل ثانية) لتحرير فيلم الصور المتحركة، 25 fps لتحرير أنظمة فيديو SECAM و PAL، 29, 97 fps لتحرير أنظمة الفيديو NTSC، 30fps لأنواع الفيديو الأخرى. (NTSCتم تصميمه فى الأصل للصور الأبيض والأسود التى تم ضبط Frame rate الخاص بها على 30 fps، ولكن تم عمل تعديلات فى منتصف القرن العشرين لملائمة الصور الملونة وقد غيرت من NTSC frame rate الأساسى إلى 29, 97 fps. أحياناً لاتتوافق أنظمة الوقت. على سبيل المثال، قد يُطلَب منك إنشاء فيلم فيديو ليوزع على CD - ROM يجب أن يجمع بين source clips الصور المتحركة التى تم التقاطها بـ frame rate مضبوطة على 24 fps مع source clips فيديو تم التقاطها بـ 30 fps frame rate، باستخدام time base مضبوط على 30 لكى يتم وضعه على frame rate الخاص بـ CD - ROM مضبوط على 15 fps. عندما لاتتلائم أى من تلك القيم، فمن الضرورى رياضياً لبعض اللقطات أن يتم تكرارها أو حذفها، وقد يكون تأثير هذا العمل مشتتاً أو تأثير غير مدرك تبعاً للفروق الموجودة بين time base و frame rate التى استخدمتها فى مشروعك.



A : 30 fps video clip (يتم توضيح نصف ثانية هنا فقط).

B : time base تم ضبطه على 30، لإنتاج الفيديو.

عندما يتلائم source frame rate مع time base، فإن كل اللقطات يتم عرضها كما هو متوقع.



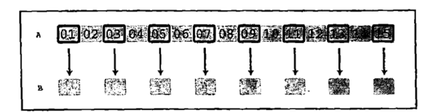
A : 24 fps sourse clip لصورة متحركة (يتم عرض نصف ثانية هنا).

B : time base مضبوطة على 30 لإنتاج الفيديو. لتشغيل ثانية مضبوطة على 24 fps في مقياس وقت مضبوط على 30، يتم تكرار لقطات source ذات أرقام 1، 5، 9.

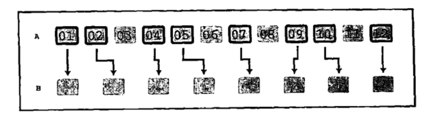
قم دائماً بتصوير clips الخاصة بك بنفس frame rate الذى تخطط التصدير به. على سبيل المثال إذا عرفت أن source clips سيتم تصديرها بـ 30 fps، قم بإدخال clips على 30 fps بدلاً من 24 fps.

عندما لا تتلائم أنظمة الوقت، فإن أهم قيمة يجب ضبطها هى قيمة time base، التى يجب أن تختارها بصورة ملائمة. على سبيل المثال، إذا كنت تعد فيلم قصير به صور متحركة تريد عرضه على التليفزيون، فقد تكون الصورة المتحركة هى أهم عنصر

فى المشروع، وتحدد time base مضبوط على 24.



A : time base مضبوطة على 30 (يتم عرض نصف ثانية هنا فقط). B : time rate النهائى مضبوط على 15، لفيلم على Web. عندما يتم تقسيم time base بصورة متساوية على frame rate، يتم احتواء لقطات time base بصورة متساوية.



A : time base مضبوط على 24 لفيلم صورة متحركة (يتم عرض نصف ثانية هنا فقط)، B : time rate النهائى هو 15، لفيلم على Web، لايتم تقسيم الوقت بصورة متساوية على frame rate، لذلك فاللقطات يتم احتوائها بصورة غير متساوية.

إذا كان frame rate النهائى مضبوط على 12 fps فمن الممكن أن ينتج عنه لقطات بصورة متساوية أكثر. أهم شىء يجب تذكره هو أنك ستحصل على أكثر النتائج قبولاً إذا كانت قيم time base و frame rate متطابقة.

لمزيد من المعلومات، انظر جزء "قياس الوقت" فى Help الفورى، أو Appendix A فى Adobe Premiere User Guide .

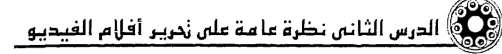
حساب الوقت مع timecode

timecode تحدد كيفية حساب اللقطات التى تؤثر على عرضك وتحديد الوقت خلال المشروع. Timecode (شفرة الوقت) لاتغير أبداً من timebase و fram rate الخاصة بـ clip أو Project وإنما تغير فقط من كيفية ترقيم اللقطات.

قم بتحديد نوع timecode بناءاً على وسيلة الإعلام الملائمة أكثر لمشروعك. على سبيل المثال، فأنت تقوم بحساب اللقطات بصورة مختلفة عند تحرير فيلم فيديو للتليفزيون عنه عند التحرير لفيلم صورة متحركة. بصفة أساسية، يعرض Premiere الوقت باستخدام شفرة وقت الفيديو المسماة SMPTE (جمعية الصور المتحركة ومهندسى التليفزيون)، بينما مدة 00:06:51:15 توضح أن clip يعمل لمدة 6 دقائق، 51 ثانية، و 15 لقطة. فى أى وقت، يمكنك التغيير إلى نظام آخر لعرض الوقت مثل القدم، ولقطات فيلم مكون من 16mm أو 35mm. يمكن لمسجلات شريط الفيديو الممتازة أو مسجلات الكاميرا أن تقوم بقراءة وكتابة شفرة الوقت مباشرة فى شريط الفيديو، ما يسمح لك بعمل تزامن بين الصوت والصورة أو التحرير بصورة مستقلة. عندما تستعمل مقياس وقت NTSC الأساسى وهو 97 .29، فإن الفرق العشرى بين time base هذا و 30fps time code يتسبب فى وجود فرق بين الوقت المعروض للبرنامج ووقته الفعلى. بينما قد يبدو هذا الفرق ضئيلاً فى البداية، فإنه يأخذ فى الزيادة بزيادة مدة البرنامج، مما يمنعك من أن تنشىء بصورة دقيقة برنامج له طول محدد.

drop - frame time code هى SMPTE أساسى لفيلم الفيديو المكون من 29. 97 fps، وهى تزيل هذا الخطأ فى فيلم الفيديو، مما يحافظ على دقة وقت NTSC. عندما تستخدم drop - frame time code (شفرة وقت اللقطة الساقطة) فإن Premiere يعيد ترقيم أول لقطتين لكل دقيقة فيما عدا بالنسبة لكل دقيقة عاشرة.

على سبيل المثال، اللقطة الموجودة بعد 59:29 تسمى 1:00:02. بذلك لايتم فقدان لقطات لأن شفرة وقت اللقطة الساقطة لاتقوم بالفعل بإسقاط لقطات، وإنما أرقام اللقطات. يشير Premiere إلى شفرة وقت اللقطة الساقطة بعرض فاصلة منقوطة بين الارقام الموجودة فى عروض الوقت خلال البرنامج، ويوضح شفرة الوقت التى لاتسقط لقطات بعرض فواصل بين أرقام عروض الشفرة الغير ساقطة للقطة بعرض الفواصل الموجودة بين الأرقام فى عروض شفرة الوقت.

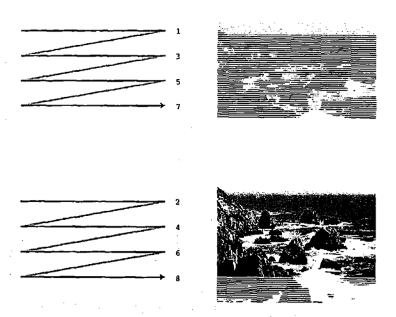


شفرة الوقت الساقطة للقطة تستخدم فواصل منقوطة (اليسار) وشفرة الوقت الغير ساقطة للقطة تستخدم فواصل (اليمين).

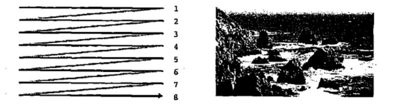
فيلم فيديو Interlaced أو Non-interlaced

تتكون الصورة على التليفزيون أو شاشة الكمبيوتر من خطوط أفقية. وهناك أكثر من طريقة لعرض هذه الخطوط. فمعظم أجهزة الكمبيوتر الشخصية تعرض هذه الخطوط باستخدام progressive scan (أو non-interlaced) أى مسح ضوئى متاعقب (أو غير متشابك)، يتم عرض كل خطوط اللقطة فيه فى مرحلة واحدة من أعلى إلى أسفل قبل أن تظهر اللقطة التالية. أنظمة التليفزيون الأساسية مثل NTSC، و PAL، و SECAM تكون interlaced (متشابكة) حيث تنقسم اللقطة إلى مجالين. يحتوى كل مجال على كل خط أفقى آخر فى اللقطة. يعرض التليفزيون المجال الأول من الخطوط المتبادلة على الشاشة بأكملها، ثم يعرض المجال الثانى لتعبئة الفجوات البديلة التى تركها المجال الأول.

على لقطة فيلم فيديو NTSC، المعروضة بصورة تقريبية كل 1/30 من الثانية، تحتوى تلك اللقطة على مجالين متشابكين، يتم عرضهما بصورة تقريبية كل 1/60 من الثانية بالتبادل. ولقطات الفيديو على أنظمة SECAM و PAL يتم عرضها كل 1/50 من الثانية بالتبادل. المجال الذى يحتوى على أعلى معالجة Scan Line (صف أفقى كامل من البيكسل على سطح العرض) فى اللقطة يسمى upper field، ويسمى المجال الآخر lower field. عند تشغيل أو التصدير لفيلم فيديو متشابك تأكد أن ترتيب المجال الذى حددته يماثل نظام الفيديو المستقبل، وإلا فإن الحركة قد تبدو مشتتة، وحواف العناصر فى اللقطة قد تنقسم.



صورة فيديو متشابكة تصف لقطة مع مرحلتين من scan line متبادلتين.



صورة فيديو progressive (متعاقبة) تصف لقطة فى مرحلة واحدة من صفوف أفقية كاملة من البيكسل المتتالية.

تحويل فيلم الفيديو إلى لقطات كاملة

إذا خططت لتبطىء أو توقف لقطة فى clip فيديو متشابك، فقد تريد منع حدوث إزعاج بصرى بعمل Deinterlacing للقطات، أى تحويل اللقطات المتشابكة إلى لقطات كاملة.

إذا كنت تستخدم مصدر clips ممسوحة ضوئياً ومعروضة بصورة متعاقبة (مثل فيلم صور متحركة أو رسم متحرك على الكمبيوتر) فى فيلم الهدف منه عرضه بصورة متشابكة، يمكنك تقسيم اللقطات إلى مجالات باستخدام عملية معروفة باسم Field Rendering (معالجة المجال)، بذلك فإن الصورة والتأثيرات يتم عمل تشابك لها بصورة ملائمة.

من Adobe Premiere User Guide، ملحق (أ).

لمزيد من المعلومات، انظر جزء "معالجة مجالات الفيديو المتشابكة" فى Help الفورى. أو الفصل الرابع فى Adobe Premiere User Guide.

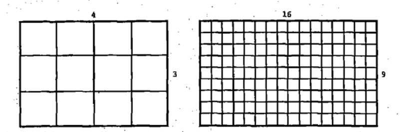
قياس حجم وتحليل اللقطة

توجد خصائص عديدة مهمة لحجم اللقطة عند تحريك فيلم الفيديو digitally (تحويل الفيلم لبيانات مماثلة لبيانات الكمبيوتر على شكل أرقام) وهى: البيكسل (عنصر الصورة) و Aspect ratio (النسبة المستطيلة لأبعاد أى عنصر) للقطة، وتحليل clip، وحجم لقطة المشروع وعمق البت. البيكسل هى أصغر وحدة يمكن استخدامها لإنشاء صورة، لذلك فلا يمكنك عرض أى شىء أصغر منها.

النسبة المستطيلة لأبعاد أى عنصر

Aspect ratio (النسبة المستطيلة لأبعاد أى عنصر) تصف نسبة العرض فى الطول

لأبعاد اللقطة. على سبيل المثال، aspect ratio لفيلم فيديو NTSC هى 4:3، بينما بعض أحجام لقطة الصورة المتحركة تستخدم aspect ratio مطولة هى 16:9.



لقطة مستخدمة لـ Aspect ratio مضبوط على 4:3 (اليسار) ولقطة تستخدم aspect ratio أوسع مضبوط على 16:9 (اليمين).

بعض تنسيقات الفيديو تستخدم aspect ratio مختلف للبيكسل التى تشكل اللقطة. عندما يتم عرض فيلم فيديو ليس مربع البيكسل على نظام مربع البيكسل، أو العكس صحيح، فإن الأشكال والحركة تظهر ممتدة. على سبيل المثال، يتم تحويل الدوائر إلى أشكال بيضاوية.



لقطة مع بيكسل مربعة (اليسار)، ولقطة مع بيكسل طويلة أفقية (الوسط)، ولقطة دائرية مرة أخرى معروضة باستخدام بيكسل مربعة (اليمين).

حجم اللقطة

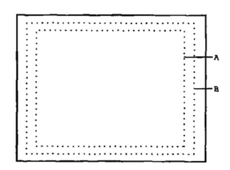
فى Premiere، قم بتحديد حجم اللقطة لتشغيل الفيديو من timeline، وإذا كان ضرورياً، لتصدير فيلم الفيديو إلى ملف. يتم التعبير عن حجم اللقطة بالأبعاد الأفقية والعمودية للقطة؛ على سبيل المثال، 640 x 480 بيكسل. فى تحرير الفيديو بصورة digital، يشار إلى حجم اللقطة بـ resolution (الدقة). بصفة عامة resolution الأعلى تحافظ على تفاصيل أكثر للصورة وتتطلب ذاكرة أكثر فى التحرير. كلما رفعت من أبعاد اللقطة، سيزيد عدد البيكسل التى يجب أن يعالجها ويخزنها Premiere لكل لقطة، لذلك فمن المهم معرفة مقدار Resolution الذى يتطلبه تنسيق فيلم الفيديو النهائى. على سبيل المثال، لقطة NTSC المكونة من 640 x 480 بيكسل تحتوى على 200 ,307 بيكسل، بينما صورة PAL المكونة من 720 x 576 تحتوى على 920 ,349. إذا حددت resolution منخفض جداً، فإن الصورة ستبدو خشنة وظاهرة البيكسل، وإذا حددت resolution عالى جداً ستستخدم ذاكرة أكثر من الضرورى.

Safezones و Overscan

يمكن أن يكون حجم اللقطة أمراً مضللاً إذا كنت تقوم بإعداد فيلم فيديو للتليفزيون. معظم أجهزة التليفزيون التي تعمل بنظام NTSC تكبر الصورة، مما يدفع الحواف الخارجية للصورة خارج الشاشة. تسمى هذه العملية Overscan (عرض مساحة أقل من المساحة الكاملة للصورة).

بسبب أن مقدار Overscan ليس متماثلاً على كل أجهزة التليفزيون، يجب أن تحافظ على الحدث و titles داخل اثنين من safe areas (مساحات آمنة) هما – .Action safe و Title. safe . action safe zone (المنطقة الآمنة الخاصة بالحدث) هى عبارة عن هامش حوالى عرض المساحة النموذجية لـ overscan، حول كل جوانب اللقطة. أما title safe zone فهى عبارة عن هامش يمتد داخل اللقطة أكثر من action - safe zone. تساعد title safe zone (المنطقة الآمنة الخاصة بالصور الثابتة والنص) على تأكيد أن النص وجرافيك (الرسوم الإلكترونية) المهمة معروضة بالكامل وتتجنب تشويه النص والجرافيك الذى يمكن أن يحدث فى حواف العديد من أجهزة التليفزيون. قم بعمل safe

zones قبل استخدام over scan، مما يحافظ على الحدث المهم والنص داخل safe zones واختبر فيلم الفيديو على شاشة تليفزيون فعلية.



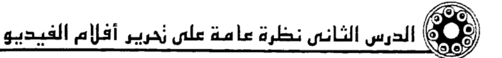
title - safe zone : A action - safe zone : B.

يتم الإشارة إلى safe zones عن طريق خطوط ذات نقاط فى نافذة Title فى Premiere. انظر جزء "نبذة عن titles".

عمق البت

فى الكمبيوتر، bit (البت) هى الوحدة الأساسية لتخزين المعلومات. كلما استخدمت بت أكثر لوصف شيء ما، كلما كان الوصف أكثر دقة.

يشير bit depth (عمق البت) إلى عدد البت المخصص لوصف لون بيكسل واحدة. كلما زاد عمق البت، كلما زادت الألوان التى يمكن أن تحتوى عليها الصورة، ممايسمح بإنتاج لون أكثر دقة وجودة صورة أعلى. على سبيل المثال، الصورة التى تخزن 8 بت لكل بيكسل (لون 8 بت، يمكن أن تحتوى على 256 لون، والصورة الملونة المكونة من 24 بت يمكن أن تعرض تقريباً 16 مليون لون.



مقدار عمق البت الكافى

عمق البت المطلوب للحصول على صورة ذات جودة عالية يعتمد على تنسيق اللون الذى يستعمله كارد إدخال الفيديو. تستخدم العديد من كرود إدخال اللقطات تنسيق لون YUV، الذى يمكن أن يخزن فيلم فيديو عالى الجودة يستخدم 16 بت لكل بيكسل. قبل نقل فيلم الفيديو إلى جهازك تقوم كرود إدخال الفيديو التى تستخدم YUV بتحويله إلى تنسيق لون RGB المكون من 24 بت الذى يستخدمه Premiere، للحصول على أعلى جودة لصورة RGB، احفظ source clips والصور الثابتة مع لون مكون من 24 بت (على الرغم من أنك يمكنك استخدام clips مع عمق bit أقل). إذا كان clip يحتوى على قناع قناة alpha، احفظه من تطبيق source باستخدام 32 بت لكل بيكسل (على الرغم من أنه يشار إليها بـ 24 بت مع قناة ألفا 8 بت). على سبيل المثال، أفلام Quick Time يمكن أن تحتوى على عدد من البت يصل إلى 24 بت من اللون مع قناة ألفا 8 بت، تبعاً للتنسيق المستخدم. داخلياً يقوم Premiere بمعالجة clips باستخدام 32 بت لكل بيكسل بغض النظر عن عمق البت الأصلى لكل clip. هذا يساعد على الحفاظ على جودة الصورة عندما تطبق تأثيرات أو تقوم بوضع clips فوق بعضها.

من Adobe Premiere User Guide، ملحق (أ).

إذا كنت تقوم بإعداد فيلم فيديو لـ NTSC، ضع فى الاعتبار أنه على الرغم من أن RGB المكون من 24 بت و YUV المكون من 16 بت يقدمان نطاقاً كاملاً من اللون، فإن نطاق لون NTSC محدود بالمقارنة لهما. نظام NTSC لايمكنه إنتاج ألوان مشبعة وتدريجات لونية ممتازة. أفضل طريقة لكى تحتاط مسبقاً لمشاكل لون NTSC هى معاينة فيلم الفيديو على شاشة NTSC تمت معايرتها بصورة ملائمة أثناء التحرير.

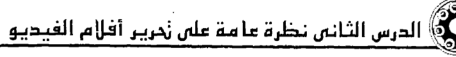
لمزيد من المعلومات، انظر جزء "المعاينة على شاشة أخرى" فى online Help أو فى الفصل الرابع من Adobe Premiere User Guide

فهم عملية ضغط بيانات فيلم الفيديو

تحرير فيلم الفيديو الـ digital يتضمن تخزين، وتحريك، وحساب كميات كبيرة جداً من بيانات الفيلم بصورة مقارنة للأنواع الأخرى من ملفات الكمبيوتر. العديد من أجهزة الكمبيوتر الشخصية، خاصة الأنواع القديمة، ليست مجهزة للتعامل مع نسب البيانات المرتفعة (مقدار بيانات فيلم الفيديو التى يتم معالجتها كل ثانية) وأحجام ملفات أفلام الفيديو digital الغير مضغوطة. استخدم compression (ضغط) لتقليل معدل بيانات فيلم الفيديو digital إلى نطاق يستطيع نظام جهازك التعامل معه. تكون إعدادات الضغط ملائمة جداً عند إدخال فيلم فيديو Source، ومعاينة التحريرات، وتشغيل timeline، فى حالات عديدة، لن تكون الإعدادات التى تحددها واحدة فى جميع المواقف.

- إنها فكرة جيدة أن تقوم بضغط فيلم الفيديو فى جهازك. الهدف من هذا هو الاحتفاظ بأكبر قدر ممكن من جودة الصورة للتحرير جنباً إلى جنب مع معدل البيانات داخل حدود جهازك.
- يجب أيضاً أن تقوم بضغط فيلم الفيديو الخارج من جهازك لكى تحصل على أفضل جودة للصورة أثناء تشغيلها. إذا كنت تقوم بإنشاء شريط فيديو، احتفظ بمعدل البيانات ملائم لحدود وإمكانيات الجهاز الذى سيقوم بتشغيله. وإذا كنت تنشىء فيلم فيديو ليتم تشغيله على جهاز آخر، احتفظ بمعدل البيانات ملائم لإمكانيات نماذج الجهاز الذى ستقوم بإرسال الفيلم له.

تطبيق أفضل إعدادات ضغط يمكن أن يكون أمراً مرهقاً، ويمكن أن تتنوع أفضل البيانات مع كل مشروع. فإذا كنت تطبق ضغط قليل جداً، فإن معدل البيانات سيكون مرتفعاً جداً للكمبيوتر، مما يتسبب فى وجود أخطاء مثل اللقطات الساقطة. وإذا طبقت ضغط عالى جداً، أى تقليل معدل البيانات جداً، فلن تكون قادراً على الاستفادة الكاملة من إمكانيات جهازك وقد تقل جودة الصور بطريقة غير ضرورية. يمكنك استخدام Data Rate Analyzer (محلل معدل البيانات) لتقييم أى ملف فيديو.



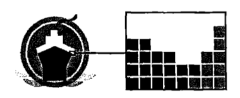
لمزيد من المعلومات حول Data Rate Analyzer، انظر "تحليل خصائص clip ومعدل البيانات" فى online Help أو فى الفصل الثالث من Adobe Premiere User Guide.

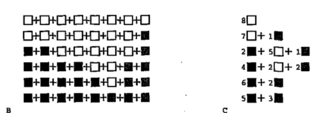
اختيار طريقة ضغط ملف فيديو

الهدف من ضغط البيانات هو تمثيل نفس المحتوى باستخدام بيانات أقل. يمكنك تحديد compressor / decompressor (ضاغط، غير ضاغط)، أو codec، يدير عملية الضغط. قد يستخدم codec طريقة أو أكثر من طرق الضغط لأنه لاتوجد طريقة واحدة هى المثلى لكل المواقف. تصف القائمة التالية أكثر الطرق شيوعاً التى يستخدمها codecs وأنواع ملفات الفيديو المستهدفة للضغط:

spatial compression (ضغط مكانى). يبحث spatial compression عن طرق لضغط لقطة واحدة بالبحث عن أى تكرار فى البيكسل. على سبيل المثال، بدلا من وضع الآلاف من البيكسل فى صورة لوصف سماء زرقاء، فإن spatial compression يمكنه تسجيل وصف أقل كثيراً، مثل "كل البيكسل فى هذه المساحة تكون زرقاء فاتحة".

Run - Length encoding (طريقة تشفير للبيانات تظهر فيها خطوط للرموز إذا تكررت هذه الرموز ثلاث مرات متعاقبة) هى نموذج لتلك الطريقة يستخدمها العديد من codecs. codecs التى تستخدم Spatial Compression، مثل Quick Time Animation أو Microsoft RLE، تعمل بصورة جيدة مع ملف الفيديو المحتوى على مساحات كبيرة متصلة ومشبعة من اللون مثل الرسوم المتحركة الكارتون.





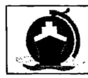
الصور digital (التى تم تحويل البيانات فيها إلى بيانات مماثلة لبيانات الكمبيوتر) مكونة من بيكسل (A)، التى تستهلك مساحة قرص كبيرة عند تخزينها بدون ضغط (B). تطبيق Run - Length Encoding يخزن نفس بيانات اللقطة فى مساحة أقل بكثير (C).

بصفة عامة، كلما قمت بزيادة Spatial Compression، كلما تناقص معدل البيانات وحجم الملف، وتفقد الصورة وضوحها وتحديدها. مع ذلك، تحافظ بعض أنواع من Run - Length Encoding على جودة الصورة بصفة كاملة، ولكنها تتطلب قوة معالجة أكثر.

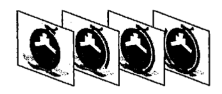
Temporal Compression (الضغط الزمنى) : يقوم Temporal Compression بضغط التغييرات التى تحدث أثناء تسلسل اللقطات بالبحث عن التكرارات الموجودة فى ملف الفيديو. فى بعض video clips، مثل clip لمذيع تليفزيونى، سيلاحظ Temporal Compression أن البيكسل الوحيدة التى تتغير من لقطة إلى لقطة أخرى هى تلك البيكسل المكونة لوجه المذيع. أما كل البيكسل الأخرى فإنها لاتتغير (عندما لاتتحرك الكاميرا). فبدلاً من وصف كل بيكسل فى كل لقطة، يصف Temporal Compression كل البيكسل الموجودة فى اللقطة الأولى، ثم يصف – لكل لقطة تأتى بعد ذلك – البيسكل فقط المختلفة عن اللقطة السابقة. تسمى هذه الطريقة Frame Differencing (اختلاف اللقطة).

عندما تكون معظم البيكسل الموجودة فى اللقطة مختلفة عن بيكسل اللقطة السابقة، فمن الأفضل وصف اللقطة بأكملها مرة أخرى.

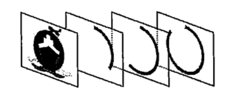
تسمى اللقطة بأكملها keyframe، وهى تعد نقطة بداية جديدة لـ Frame differencing (اللقطة مختلفة). يمكنك استخدام Premiere للتحكم فى كيفية إنشاء keyframe (انظر Adobe Premiere User Guide). يقوم العديد من codecs باستخدام Temporal Compression، بما فى ذلك Cinepak. إذا لم يمكنك ضبط keyframes لـ codec، فمن المحتمل ألا يمكن لـ codec استخدام Temporal Compression. يعمل Temporal Compression بصورة أفضل عندما لاتتغير مساحات كبيرة فى ملف الفيديو، ويكون أقل تأثيراً عندما تتغير الصورة باستمرار، مثل ملف فيديو لمقطوعة موسيقى.

فى clip هذا، التغيير الوحيد هو الدائرة الموجودة حول السفينة.



A



B

A . تخزين clip بدون ضغط يسجل كل البيكسل الموجودة فى كل اللقطات، B: Temporal Compression ينشئ keyframe من اللقطة الأولى، وتسجل اللقطات التالية التغييرات فقط.

Lossless and Lossy Compression (ضغط مع أو بدون فقدان للمعلومات): يقوم بعض codecs باستخدام Lossless Compression، مما يؤكد أن كل معلومات – ولذلك كل جودة – clip الأصلية يتم الحفاظ عليها بعد الضغط. مع ذلك، فالحفاظ على المستوى الأصلى من الجودة يقيد الدرجة التى يمكنك بها تقليل معدل البيانات وحجم الملف، وقد يكون معدل البيانات الناتج عالى جداً لكى تحصل على تشغيل سلس لملف الفيديو. بعض طرق الضغط الأخرى تستخدم Lossy Compression، مما يطرد بعض البيانات الأصلية أثناء الضغط. على سبيل المثال، إذا كانت البيكسل التى تشكل السماء تحتوى بالفعل على 78 ظل من الأزرق، فإن lossy codec المضبوطة على درجة أقل من درجة أفضل جودة للصورة، قد يسجل 60 ظل من اللون الأزرق. يسمح Lossy Compression بمعدل بيانات وأحجام ملف أقل من lossles compression، لذلك فإن lossy codecs مثل Cinepak أو Sorenson Video – يتم استخدامها للإنتاج النهائى للفات الفيديو التى تأتى عن طريق CD - ROM أو الإنترنت. أما Lossless codecs مثل Animation (فى إعداد جودة Best) فيتم استخدامها للمحافظة على أقصى جودة أثناء التحرير أو للصور الثابتة حيث لانضع فى الاعتبار معدل البيانات.

Asymmetrical and symmetrical compression (ضغط متناسق وغير متناسق)

يؤثر codec الذى تختاره على تسلسل إنتاج العمل، ليس فقط بالنسبة لحجم الملف أو سرعة التشغيل، ولكن أيضاً فى الوقت الذى يتطلبه codec لكى يضغط عدد محدد من اللقطات. فالضغط السريع يساعد فى إنتاج ملف الفيديو، وفك الضغط السريع يجعل العرض أسهل، ولكن يأخذ العديد من codecs وقت أطول بكثير فى ضغط اللقطات عن الوقت الذى يأخذه لفك ضغطها أثناء التشغيل. هذا هو السبب فى أن clip المكون من 30 ثانية قد تأخذ دقائق قليلة فى المعالجة قبل التشغيل. codec يعتبر symmetrical عندما يتطلب نفس المقدار من الوقت أثناء ضغط وفك clip. و codec يعتبر asymmetrical عندما يكون الوقت المطلوب لضغط الملف والوقت المطلوب لفك ضغطه مختلفين بصورة واضحة.

ضغط ملف الفيديو مثل تعبئة حقيبة – فيمكنك أن تعبىء وتفرغ الحقيبة بنفس

السرعة عن طريق إلقاء الملابس فى الحقيبة، ولكن إذا قضيت وقتاً أطول فى تنظيم الملابس فى الحقيبة، يمكنك أن تضع ملابس أكثر فى نفس المساحة.

إدخال ملف الفيديو

قبل أن يمكنك تحرير برنامج الفيديو، فإن كل clips الأصلية يجب أن يمكن الوصول إليها فوراً من القرص الصلب وليس من شريط الفيديو. قم باستيراد clips الأصلية من أشرطة الفيديو الأصلية إلى جهازك عن طريق خطوة تتم بعد الإنتاج تسمى Video Capture (إدخال شريط الفيديو). يجب أن يكون القرص الصلب كبيراً ما فيه الكفاية لتخزين كل clips التى تريد تحريرها . لذلك لتوفير المساحة، قم بإدخال clips التى تعرف أنك ستريد استخدامها.

إدخال فيديو لعمل تحرير متصل أو منفصل

تبعاً لمستوى الجودة الذى تريده وإمكانيات جهازك، قد تكون قادراً على استخدام Premiere لعمل تحرير Online أو Offline. الإعدادات التى تحددها لإدخال فيلم الفيديو تختلف تبعاً لنوع التحرير الذى تريده Online أو Offline.

نبذة عن تحرير Offline و Online

تحرير Online (متصل) هو أداء كل التحرير (بما فى ذلك rough cuts) على نفس الكمبيوتر الذى سينتج cut النهائى. فى الماضى كان تحرير Online يتم على محطات مرتفعة الثمن وعالية النتيجة مصممة للتعامل مع جودة الصورة والمقادير العالية من البيانات التى ينتجها فيديو عالى الجودة. أما الآن – فمع استمرار التحسينات فى سرعة أجهزة الكمبيوتر الشخصية أدى إلى جعل التحرير Online أكثر ملائمة لإنتاج التليفزيون أو أفلام الصور المتحركة.

لتحرير Online، قم بإدخال clips مرة واحدة فى أعلى جودة يستطيع جهازك معالجتها. فى تحرير Offline (منفصل) قم بتحرير ملف الفيديو باستخدام نسخ منخفضة الجودة من clips الأصلية وقم بإنتاج النسخة النهائية على نظام عالى النتيجة باستخدام clips الأصلية. عندما تدخل فيلم فيديو لتحرير Offline، قم

بتحديد إعدادات تؤكد على سرعة التحرير أكثر من جودتها. فى معظم الحالات، تحتاج جودة كافية فقط لتحديد لقطات بداية ونهاية لكل مشهد. بمجرد أن تكمل تحرير Offline فى Premiere، قم بتصدير ملف نص لتسلسلات المشهد يسمى Edit decision list (قائمة تحديد التحرير) أو EDL. ثم قم بتحريك EDL إلى ضابط التحرير على نظام عالى الكفاءة، يطبق التسلسل المكتمل فى Premiere لـ clips الأصلية عالية الجودة.

بهذه الطريقة، فإن التحرير الذى يتم على محطة أبطىء وأقل تكلفة يستخدم لإنشاء cut نهائى على محطة أعلى فى الجودة والتكلفة.

من Adobe Premiere User Guide. الفصل الثالث.

يتطلب تحرير Offline أن يتم إدخال clips مع timecode دقيقة (انظر "حساب الوقت مع timecode"). لعمل هذا، استخدم (ضابط الجهاز) Device Control لإدخال clips (انظر "استخدام device control لإدخال أو تصدير ملف فيديو).

المكونات التى تؤثر على جودة إدخال ملف الفيديو

يتطلب إدخال ملف الفيديو مستوى أعلى وأكثر تناسقاً من أداء الكمبيوتر – أكثر بكثير مما تحتاجه لتشغيل برنامج office عام، أو أكثر مما تحتاجه أيضاً للعمل مع برنامج تحرير للصورة. الحصول على نتائج ممتازة لعملية إدخال ملف الفيديو يعتمد على أداء وكفاءة كل مكونات نظام عملك معاً لتحريك اللقطات من كارد إدخال الفيديو إلى المعالج والقرص الصلب. وتعتمد مقدرة جهازك لإدخال فيلم الفيديو على الأداء المشترك للمكونات التالية:

كارد إدخال ملف الفيديو:– أنت تحتاج جزء من أجزاء الكمبيوتر لإدخال ملف الفيديو، وهذا الجزء إما كارد لإدخال ملف الفيديو أو إمكانية ملائمة مبنية داخل جهازك، لنقل ملف الفيديو بين Video tape deck (جهاز توجيه شريط الفيديو) والكمبيوتر. لاحظ أن كارد إدخال الفيديو ليس مثل كارد الفيديو الذى يشغل شاشة الكمبيوتر. يتم شراء

Premiere مع العديد من كروت إدخال الفيديو، التى تشمل عادة برنامج غير Premiere يكتبه مصنع الكارد للتحكم فى نوع الكارد بصفة خاصة.

يجب أن يكون كارد إدخال الفيديو سريع بما فيه الكفاية لإدخال ملف الفيديو بمستوى الجودة الذى يتطلبه نظام عرضك. فنظام عرض الفيديو NTSC المتحرك تماماً والذى يملىء الشاشة، يتطلب أن يكون الكارد قادر على إدخال 30 لقطة (60 مجالاً) فى كل ثانية مع 480 x 640 بيكسل بدون إسقاط لقطات، وأنظمة PAL و SECAM تتطلب 25 لقطة (50 مجال) لكل ثانية مع 720 x 576 بيكسل (انظر جزء "فيلم فيديو Interlaced و Noninterlaced"). مع ذلك، إذا كنت تقوم بإدخال ملف فيديو لمشروع يتطلب حجم لقطة أصغر أو معدل لقطة أقل عن المحددين هنا، مثل Internet video، قم بتوفير وقت المعالجة ومساحة القرص بتحديد القيم الأقل الأكثر ملائمة لنظام عرضك.

القرص الصلب: يقوم القرص الصلب بتخزين اللقطات التى تقوم بإدخالها. يجب أن يكون سريع بما فيه الكفاية لتخزين لقطات ملف الفيديو التى تم إدخالها بنفس السرعة التى تصل بها من كارد الفيديو، وإلا فإن اللقطات ستسقط عندما يتخلف القرص الصلب عن التخزين. للإدخال بمستوى عرض الفيديو NTSC أى أقل مباشرة من 30 لقطة لكل ثانية، يجب أن يوجد فى قرصك الصلب متوسط (وليس أدنى) وقت وصول يبلغ 10 ملى ثانية (ms) أو أقل، ومعدل نقل بيانات مستمر يصل على الأقل إلى 3MB لكل ثانية. من المفضل أن يكون المعدل 6MB لكل ثانية. (وقت الوصول هو السرعة التى يستطيع بها القرص الصلب الوصول لبيانات خاصة. معدل نقل البيانات هو السرعة التى يستطيع بها القرص الصلب تحريك البيانات إلى ومن جهاز الكمبيوتر). بسبب وجود عوامل أخرى مثل التحميل الزائد للكمبيوتر، يكون معدل نقل البيانات الفعلى لإدخال ملف الفيديو حوالى نصف معدل نقل البيانات المحدد للقرص الصلب. للحصول على أفضل النتائج، قم بإدخال ملف الفيديو لقرص صلب منفصل عالى الأداء تنوى استخدامه مع إدخال ملفات الفيديو والتحرير، مثل AV (صوت وصورة) وهو تشكيل موثق للقرص الصلب مع مشغل SCSI2، Ultra SCSI، أو Ultra DMA IDA.

وحدة المعالجة المركزية (CPU): يتعامل معالج الكمبيوتر – مثل شريحة Pentium أو Power PC – مع مهام المعالجة العامة فى جهازك. ويجب أن يكون سريعاً بما فيه الكفاية لمعالجة اللقطات التى تم إدخالها بمعدل إدخال اللقطة المحددة. من الأفضل

استخدام CPU أسرع أو استخدام CPUs متعددة فى جهاز واحد (متعدد المعالجة). مع ذلك فمكونات الجهاز الأخرى يجب أن تكون سريعة بما فيه الكفاية لتتلائم مع سرعة CPU. استخدام CPU سريعة مع مكونات بطيئة مثل قيادة سيارة سباق فى زحام مرورى.

أداة Codec (الضغط / فك الضغط): تأتى معظم كروت إدخال فيلم الفيديو مع شريحة ضغط تحافظ على معدل البيانات داخل مستوى يستطيع جهازك التعامل معه (انظر جزء "فهم ضغط بيانات ملف الفيديو").

إذا كانت أداة إدخال ملف الفيديو فى الجهاز ليس بها شريحة ضغط، قم بإدخال ملف الفيديو باستخدام codec سريع عالى الجودة مثل Motion JPEG. إذا قمت بإدخال فيلم الفيديو باستخدام ضغط بطىء أو codec يتم معه فقدان للمعلومات مثل Cinepak، فستقوم بإسقاط لقطات أو تفقد جودة ملف الفيديو.

وقت المعالجة الذى يتطلبه برنامج آخر: اذا كنت تقوم بإدخال ملف فيديو مع برامج أخرى عديدة عاملة (مثل الذاكرة الافتراضية، اتصالات الشبكة، محسنات للنظام غير أساسية، وشاشة توقف) فمن المحتمل أن تقوم البرامج الأخرى بقطع إدخال ملف الفيديو لأنها تتطلب وقت للمعالجة، مما يتسبب فى إسقاط لقطات. قم بإدخال ملف الفيديو أثناء تشغيل أقل عدد ممكن من المشغلات، والامتدادات والبرامج الأخرى. فى Mac OS، الغى Apple Talk. انظر وثيقة Mac OS أو Online Help.

مدار توزيع البيانات: يوجد فى كل جهاز كمبيوتر Data bus (مدار توزيع البيانات) يصل مكونات النظام ويتعامل مع نقل البيانات بينهم. تحدد سرعته السرعة التى يستطيع بها جهاز الكمبيوتر تحريك لقطات الفيديو بين كارد إدخال ملف الفيديو والمعالج والقرص الصلب. إذا قمت بشراء جهاز كمبيوتر عالى الكفاءة أو جهاز كمبيوتر مصمم لتحرير الفيديو، فمن المحتمل تماماً أن تكون سرعة data bus ملائمة للمكونات الأخرى لجهاز الكمبيوتر. مع ذلك، إذا قمت بتطوير جهاز كمبيوتر قديم مع كارد لإدخال ملف الفيديو، ومعالج أسرع، أو قرص صلب أسرع فإن data bus القديم قد يقيد فوائد سرعة المكونات الجديدة. لذا فقبل تطوير جهازك ومكوناته، راجع الوثيقة التى قدمها لك مصنع جهاز الكمبيوتر لتحديد إذا كان data bus سيستفيد من سرعة المكونات التى تضيفها أم لا.

استخدام device control لإدخال أو تصدير ملف فيديو

يمكنك التحكم فى بعض أجهزة توجيه شريط الفيديو من داخل Premiere باستخدام device control. هذا يسمح لك باستخدام ضابط تشغيل ملف الفيديو الأصلى فى Premiere لتشغيل جهاز توجيه بصورة مباشرة، مما يجعل من السهل إدخال ملف فيديو فى جهاز الكمبيوتر أو طباعة مشروعك على شريط فيديو. لاستخدام device control، ستحتاج الوحدات التالية:

- جهاز توجيه شريط فيديو دقيق يدعم device control خارجى.
- كبل يصل جهاز توجيه شريط الفيديو لجهازك
- برنامج Plug - in متناسب مع Premiere يسمح لك بالتحكم فى جهاز توجيه شريط الفيديو مباشرة من Premiere (يضعه دائماً صانع جهاز التوجيه).
- شريط فيديو أصلى مسجل مع Timecode (شفرة الوقت) "انظر جزء (حساب الوقت مع Timecode).

device control ليس متاحاً على مسجلات الفيديو كاسيت الاستهلاكية (VCRs). وإنما يبيعها متعهدى أجهزة الفيديو المهنية المتخصصة، وهى أكثر تكلفة من VCRs.

لمزيد من المعلومات، انظر جزء "إدخال ملف فيديو باستخدام Device Control" فى Online Help أو الفصل الثالث من Adobe Premiere User Guide.

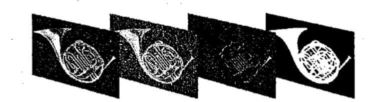
فهم Transparency و Superimposing

تسمح Transparency (الشفافية) لـ clip (جزء فيلمى) أو أى جزء منه بتوضيح clip أسفل آخر وبذلك يمكنك إنشاء Composites (تركيبات) و transitions أو أى تأثيرات أخرى. توجد أنواع عديدة من الشفافية فى Premiere هى:

Matte أو Mask (صورة أو قناع) Matte أو Mask هى صورة تحدد مساحات شفافة أو نصف شفافة لصورة أخرى. على سبيل المثال، إذا أردت Superimpose (تركيب) عنصر فى clip على خلفية clip آخر، يمكنك عمل mask لإزالة خلفية clip الأول. ويمكنك استخدام برنامج صور ثابتة آخر أو برنامج جرافيك (صور إلكترونية) حركة

لإنشاء صورة ثابتة أو تحريك (نقل) حاشية صورة وتطبيقها لـ clip فى مشروع Premiere. فى القناع، تكون المساحات السوداء شفافة، والمساحات البيضاء معتمة، والمساحات الرمادية نصف شفافة، لذا فالمساحات الأغمق تكون أكثر شفافية من المساحات الأفتح. يمكنك استخدام ظلال من الرمادى لإنشاء أقنعة (ناعمة الحواف) أو متدرجة.

قناة Alpha : اللون فى صورة فيديو RGB مخزن فى ثلاث قنوات لون، واحدة حمراء، واحدة خضراء، وأخرى زرقاء. يمكن أن تحتوى الصورة أيضاً على قناع فى قناة رابعة تسمى Alpha Channel. بالاحتفاظ بالصورة مع قناعها، لايجب عليك أن تدير ملفين منفصلين. (حفظ القناع كملف منفصل يمكن أن يكون مفيداً فى بعض الحالات). هذا بسبب أن القناع يجب أن يتم وضعه فى مسار منفصل فى Timeline فى Premiere. انظر جزء "تطبيق النوع الأساسى للشفافية وهو Track Matte".



لقطة مكونة من 32 بت بها أربع قنوات 8 بت هى: قناع قناة الأحمر، والأخضر، والأزرق وألفا.

تسمح لك بعض البرامج مثل Adobe Photoshop و Adobe After Effects بتلوين أو رسم قناع واستخدام قناة ألفا للاحتفاظ بالقناع مع الصورة. يستخدم Premiere قناة ألفا لعمل تركيبات.



صورة Photoshop (على اليسار) تحتوى على قناع قناة ألفا (الوسط) الذى يستخدمه Premiere لتركيب تلك المادة على خلفية أخرى (اليمين).

عملية Keying (إنشاء شفافية مع لون خاص): تقوم عملية Keying بإيجاد البيكسل الموجودة فى الصورة التى تماثل لون أو إشراق خاص وتجعل تلك البيكسل شفافة أو نصف شفافة. على سبيل المثال، إذا كان لديك clip لرجل أرصاد جوية يقف أمام خلفية شاشة زرقاء، يمكن عمل Key out لهذا اللون الأزرق وتستبدله بصورة للمناخ.

Opacity (العتامة): يمكنك التحكم فى درجة الشفافية بأكملها الخاصة بـ clip، ويمكنك استخدام العتامة لعمل تلاشى لـ clip.

يمكنك الجمع بين خيارات الشفافية الموصوفة هنا. على سبيل المثال، يمكنك استخدام matte (صورة) لإزالة الخلفية من clip وتضعها فوق clip اخر ثم تستخدم العتامة لكى تقوم بعمل تلاشى فى المساحة الظاهرة لـ clip الأول.

استخدام صوت فى ملف فيديو

فى ملف الفيديو، يمكن أن يلعب الصوت دوراً مهماً فى رواية قصة، ويمكنك استخدام Premiere لمزج مسارات الصوت. على سبيل المثال، قد تجمع حوار كل شخصية فى clip مع أصوات محيطة فى الخلفية ومسار صوت موسيقى. يمكن أن يشمل المزج فى Premiere أى من المهام التالية:

- تلاشى أو زيادة أو تناقص مستوى clip الصوت.
- إزاحة أو وضع الصوت فى أى مكان على اليمين أو اليسار داخل مجال الاستوديو.
- تحسين أو إزالة التشويش، وإضافة تأثيرات صوت.

عندما تقوم باستيراد clip فيديو يحتوى على صوت، فإن audio track (مسار الصوت) يرتبط بـ video track (مسار الفيديو) بصفة افتراضية بحيث يتحركا سوياً. عندما تحرر مسارات فيديو مركبة، تذكر أن تفكر فى تأثيرات تحريراتك على مسارات الصوت.

فهم Digital audio (صوت رقمى)

أنت تسمع الأصوات لأن أذنك تتعرف على تغيرات الضغط الجوى التى تنشىء الصوت. ينتج Analog audio (صوت مماثل) تغيرات فى الصوت بإنشاء أو قراءة تغييرات على شكل علامات كهربائية. Digital Audio ينتج الصوت بعمل عينة من ضغط الصوت أو الإشارات الكهربائية بمعدل خاص وتحويل تلك العينة إلى رقم.

تعتمد جودة الصوت الرقمى على عمق البت ومعدل العينة. Sample rate (معدل العينة) هو مدى تكرار ترقيم مستوى الصوت. فإن 44. 1 kHz هو معدل جودة عينة CD الصوت، بينما صوت الإنترنت أو صوت CD - ROM يستعمل غالباً معدل عينة 22 kHz أو أقل. عمق البت هو عدد الأرقام المستخدمة لوصف عينة الصوت، و 16 بت هو جودة CD الصوت. أعماق البت ومعدلات العينة الأقل ليست مناسبة للصوت عالى الجودة، ولكن قد تكون مقبولة (على الرغم من أنها تسبب تشويش) فى الحوار. حجم ملف clip الصوت يزيد أو يقل وأنت تزيد أو تقلل من معدل العينة أو عمق البت.

الاحتفاظ بالصوت متزامن مع الصورة

ضع فى اعتبارك معدلات عينة الصوت وعلاقتها بـ time base و frame rate مشروعك. الخطأ الأكثر شيوعاً هو إنشاء فيلم سينما بـ 30 fps مع ضبط معدل عينة الصوت على 44. 1 kHz، ثم تشغيل فيلم السينما على 29. 97 fps (لفيديو NTSC).

ينتج عن هذا بطىء قليل فى ملف الفيديو، بينما قد يظل الصوت كما هو بمعدله الصحيح ولذلك فهو يسبق الصورة. الفرق بين 30 و 29. 97 ينتج عنه تناقص فى التزامن يظهر فى معدل لقطة واحدة لكل ألف لقطة أو لقطة واحدة كل 33.3 ثانية (أقل من لقطتين لكل دقيقة). إذا لاحظت اختلاف الصوت والصورة بهذا المعدل تقريباً، افحص معدل لقطة المشروع الذى لايلائم timebase. على الرغم من أن أفضل حل لـ NTSC هو بناء كل الصور والرسوم المتحركة مع ضبطها على 29. 97 fps، يمكنك أيضاً تغيير معدل عينة الصوت من 44. 1 kHz إلى 44. 056 kHz (تقليل تشغيل الصوت بنسبة 0.1%) أو بناء clip الصوت الأصلى مع ضبطه على 44.144 kHz فى 30fps (إسراع clip الصوت الأصلى بنسبة 0.1%).

يمكن أن تحدث مشكلة مشابهة عند تحرير فيلم صور متحركة بعد نقلة إلى ملف

فيديو. يتم تسجيل صوت الفيلم غالباً على مسجل شريط صوت رقمى (DAT) مع ضبطه على 48 kHz ليكون متزامناً مع كاميرا الفيلم التى تعمل مع ضبطها على 24 fps. عندما يتم نقل الفيلم إلى ملف فيديو مضبوط على 30fps، فإن الفرق فى معدل لقطة الصورة سيجعل الصوت يسبق الصورة إلا إذا بطئت من تشغيل DAT بنسبة 0.1% عند نقله للكمبيوتر. استخدام جهاز الكمبيوتر لتحويل معدل العينة بعد التسجيل الأصلى لايساعد فى حل هذه المشكلة أما أفضل حل فهو تسجيل الصوت الأصلى باستخدام جهاز توجيه شريط DAT الذى يمكنه أن يسجل أسرع بنسبة 0.1% (48.048kHz) عندما يتم عمل تزامن له مع كاميرا الفيلم.

تستخدم أحيانا titles الخاصة بـ CD-ROM الأقدم معدل عينة صوت 22.254 kHz، أما اليوم، فإن معدل الصوت المضبوط على 22.250 kHz هو الأكثر شيوعاً. إذا لاحظت انحراف الصوت بمعدل يتم حسابه بالفرق بين sample rates القديم والجديد (لقطة كل 3.3 ثانية)، فمن المحتمل أن تكون قد مزجت clips الصوت الجديدة والقديمة مع sample rates مختلفة.

إنشاء ملف فيديو نهائى

يقدم Premiere عدد من الطرق لإنشاء ملف فيديو نهائى. فإذا أردت إنشاء شريط فيديو أو فيلم صور متحركة من مشروع Premiere، يجب أن يكون لديك مكونات كمبيوتر ملائمة لنقل الفيلم أو ملف الفيديو أو يكون لديك وسيلة وصول لمقدم خدمة يعرض الجهاز والخدمات التى تطلبها.

تصدير ملف فيديو: يمكنك تصدير ملف للعرض من قرص صلب، كارتدج قابل للإزالة، أو من CD - ROM، أو World Wide Web. من خلال برنامج plug-in، يمكن لـ Premiere أن يُصدِّر تنسيقات يقدمها صناع البرامج الأخرى.

تشمل بعض كروت إدخال ملف الفيديو plug-ins تصدر تنسيقات لـ Premiere. عند التصدير لقرص صلب أو كارتدج، يمكنك استعمال إعدادات عالية الجودة. وعند التصدير لوسائل تخزين بيانات منخفضة فى عرض النطاق الترددى مثل CD-ROM أو World Wide Web، فستقلل من حجم اللقطة وجودة الصورة لتحقيق معدل بيانات منخفض.

التسجيل مباشرة لشريط الفيديو: يمكنك تشغيل برنامج فيديو كامل أثناء قيام جهاز توجيه شريط متصل بتسجيل الفيديو. يجعل device control هذه العملية سهلة. انظر "استخدام device control لإدخال أو تصدير ملف فيديو"، ستحدد أعلى حجم لجودة اللقطة وإعداد جودة الصورة التى يستطيع نظامك التعامل معها.

إنشاء edit decision list (EDL): يمكن أن يقوم Premiere بإنشاء EDL وأنت تطلب مستوى من الجودة لايستطيع نظامك التعامل معه. ينشىء EDL قائمة من التحريرات متزامنة مع clips الأصلية المستخدمة لـ time code (شفرة الوقت). هذا يسمح لك بإعادة تحريراتك لـ cut الأخيرة بالذات المستخدمة للأشرطة الأصلية عالية الجودة فى مكان التحرير المتصل الفورى.

ستتعلم عملية التصدير فى كثير من فصول هذا الكتاب. لمزيد من المعلومات حول مسارات الإخراج الأخرى، انظر جزء "إنتاج ملف فيديو نهائى" فى Online Help أو الفصل الحادى عشر فى Adobe Premiere User Guide .

أسئلة للمراجعة

١ – ماهو الفرق بين Timebase و frame rate المشروع؟

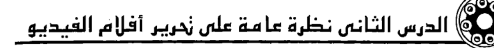
٢ – لماذا timecode غير الساقطة للقطات مهمة لفيديو NTSC ؟

٣ – كيف يختلف Interlaced display عن progressive scan ؟

٤ – لماذا يعتبر ضغط المعلومات أمراً هاماً؟

٥ – ما هو الفرق بين تطبيق قناع وتعديل العتامة؟

٦ – ماهو EDL ولماذا هو مفيد؟



الإجابات

١ – يحدد Timebase أقسام الوقت فى مشروع. أما frame rate فهو يحدد العدد النهائى للقطات فى كل ثانية يتم إنتاجها من المشروع. يمكن إنتاج أفلام سينما ذات frame rate مختلفة من نفس timebase، على سبيل المثال، يمكنك تصدير أفلام سينما مع frame rates مختلفة مثل 10, 15, 30 لكل ثانية من نفس time-base المحدد بـ 30 .

٢ – لأن حساب لقطات NTSC باستخدام 30fps timecode سيتسبب فى حساب غير دقيق لمدة البرنامج بسبب الفرق بين 30fps و NTSC frame rate المحدد بـ 29.97 fps. تؤكد timecode الساقطة للقطات أن مدة ملف فيديو NTSC يتم قياسه بصورة دقيقة.

٣ – يعرض Progressive scan خطوط صورة اللقطة فى مرحلة واحدة. أما Interlac-ing فيعرض خطوط صورة اللقطة فى مرحلتين متبادلتين.

٤ – بدون ضغط المعلومات، تنتج الصورة والصوت الرقميين غالباً معدل بيانات عالى جداً للعديد من أنظمة الكمبيوتر لكى تتعامل معها بسلاسة.

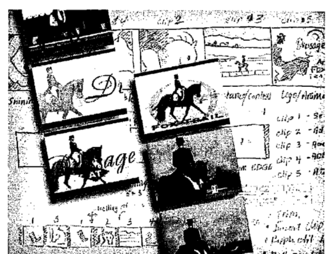
٥ – القناع هو قناة أو ملف منفصل يحدد شفافية أو نصف شفافية مساحات داخل اللقطة. فى Premiere، تقوم العتامة بتحديد شفافية لقطة بأكملها.

٦ – EDL هى Edit decision list (قائمة تحديد التحرير) أو قائمة من التحريرات يحددها timecode. وهى مفيدة عندما تضطر لنقل عملك إلى نظام تحرير آخر لأنها تسمح لك بإعادة إنشاء برنامج مستخدم لشفرة الوقت على clips الأصلية.


الدرس الثالث

الدرس الثالث

التحرير الأساسى



تحرير برنامج ملف الفيديو هو من صميم العمل الذى ستقوم به مع Adobe Pre-miere. حيث يجعل Adobe Premiere من السهل قص clips الفيديو أو الملفات الأصلية الأخرى. يمكنك بعد ذلك تجميع النتيجة التى تم تحريرها للتشغيل على وسائل الإعلام المتنوعة.

فى هذا الدرس، ستنشىء برنامج ملف فيديو مكون من 20 ثانية عن حصان يتدرب على طريقة تسمى dressage. ستستخدم طرق التحرير التالية:

- تجميع clips فى Timeline.
- استخدام نافذة Monitor لقص وإدخال clips.
- معاينة برنامج ملف الفيديو.
- وضع نقاط In و Out.
- أداء تحرير ripple وتحرير rolling.
- عمل فيلم Quick Time.

بداية العمل

فى هذا الدرس، ستقوم بإنشاء مشروع جديد ثم تستورد clips الفيديو. تأكد أنك تعرف مكان الملفات المستخدمة فى هذا الدرس. أدخل CD-ROM إذا كان ضرورياً. للحصول على مساعدة، انظر جزء "استخدام ملفات Classroom in a Book".

للتأكد أن خيارات Premiere مضبوطة على القيم الإفتراضية، قم بإنهاء Premiere ثم احذف ملف الخيارات كما هو موضح فى جزء "استعادة التفضيلات الإفتراضية".

١ – إبدأ Premiere.

٢ – فى مربع حوار New Project Settings، اختر Quick Time ليكون وضع Editing (التحرير) وحدد 30 ليكون Timebase.

يحدد timebase معدل اللقطة (عدد اللقطات لكل ثانية) الذى يستخدمه Premiere لحساب دقة تحريرك.

دعنا نضبط بعض الخيارات التى سيستخدمها Premiere عندما تصدر فيلم فى نهاية هذا الدرس.

٣ – انقر بالماوس على زر Next لعرض إعدادات ملف الفيديو.

٤ - (Windows فقط) اختر Video لإعداد Compressor.

٥ - اكتب 240 فى أول حقل بيانات Frame Size (حجم اللقطة). يدخل Premiere أوتوماتيكياً 180 فى حقل البيانات الثانى.

٦ - اختر 15 فى خانة Frame Rate.

٧ - انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار New Project Settings.

تظهر النوافذ الثلاثة الأساسية وهى : نافذة Project، ونافذة Monitor، ونافذة Timeline.

٨ - إذا كان ضرورياً، أعد ترتيب النوافذ واللوحات بحيث لاتتداخل.

قبل استيراد الملفات، ستقوم بتبسيط الواجهة بإغلاق لوحات عديدة لاتحتاجها الآن.

٩ - انقر بالماوس على مربع الإغلاق فى لوحة Transitions / Commands وعلى لوحة Navigator / Info.

عرض الفيلم المكتمل

إذا أردت أن ترى الذى ستقوم بإنشائه، يمكنك أن تلقى نظرة على الفيلم المكتمل.

١ - اختر File -> Open وانقر مرتين بالماوس على ملف 03 Final. mov فى مجلد Folder، داخل مجلد 03 Lesson.

يفتح برنامج ملف الفيديو فى عرض Source.

٢ - انقر بالماوس على زر Play (▶) لعرض برنامج ملف الفيديو.

استيراد clips

ستقوم الآن بإضافة ملفات لنافذة Project.

١ - قم باستيراد الملفات بإحدى الطرق التالية:

- فى Windows، حدد File -> Import -> File وافتح مجلد 03 Lesson. اختر كل الملفات (ولكن ليس مجلد Final) باختيار الملف الأول، الاحتفاظ بالضغط على مفتاح Shift، ثم تحديد الملف الأخير. ثم انقر بالماوس على Open.

■ فى Mac OS، اختر File -> Import -> Multiple، افتح مجلد 03 Lesson، حدد Field. mov، ثم انقر بالماوس على Import. قم بعمل نفس الشيء للملفات الباقية، ولكن لاتستورد مجلد Final. ثم انقر بالماوس على Done.

يتم إضافة ملفات الفيديو لنافذة Project.

Project: untitled

5 Items	Name	Media Type	Duration	Video Info	Audio Info
	Field.mov	Movie	00:05:28	240 x 18...	
	Finish.mov	Movie	00:05:18	240 x 18...	
	Logo.mov	Movie	00:04:28	240 x 18...	
	Ride.mov	Movie	00:06:26	240 x 18...	
	Trot.mov	Movie	00:06:18	240 x 18...	

لكى تجعل من الأسهل رؤية clips فى Timeline، ستغير العرض إلى حدٍ ما.

٢ – انقر بالماوس على شريط عنوان نافذة Timeline لجعلها نشطة. ثم اختر Window -> Timeline Window Options. اختر حجم الأيقونة المتوسط على اليسار وانقر بالماوس على OK.



٣ – انقر بالماوس على السهم المجاور لسار Video 1A لطيه.

ستقوم الآن بحفظ وتسمية المشروع.

٤ – اختر File -> Save، اكتب Dressage. ppj للاسم، ومجلد 04 Lesson للمكان. ثم انقر بالماوس على Save.

فى Windows، يكون امتداد الملف الافتراضى لمشاريع Premiere هو ppi، ويتم إضافته لاسم ملفك أتوماتيكياً. فى Mac OS، اكتب الامتداد كجزء من اسم الملف.

ملاحظة كل خطوة فى هذا الدرس توجهك لعمل تحرير يشمل Timecode المستخدمة فى الفيلم النهائى. ونحن نوصى أن تقوم بتحديد المساحة العامة الموصوفة فى الخطوة، ثم تعدل وتضبط نقطة التحرير بالذهاب إلى Timecode المحددة. استخدام timecode يمكنك من فحص نتائجك فى مقابل الأشكال الموجودة فى الإرشادات.

طرق العمل فى Premiere

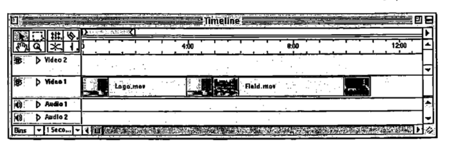
يقدم Premiere طريقتين أساستين لتجميع وقص clips وهما: سحب clips مباشرة فى Timeline وقصهم هناك، أو قص clips فى نافذة Monitor ثم اضافتهم إلى Timeline. تعتمد الطريقة التى تستخدمها على مهامك الخاصة. ستستخدم عرض Source الخاص بنافذة Monitor فى هذا الدرس. ومن خلال دروس Classroom in a Book، ستستخدم كلتا الطريقتين.

سحب clips فى Timeline

عندما تريد أن تجمع بصورة سريعة سلسلة من clips مع القليل من أو بدون قص (يسمى عادة rough cut)، قم ببساطة بسحب clips من نافذة Project إلى نافذة Timeline مباشرة. لهذا المشروع، ستستخدم هذه الطريقة لتجميع ثلاث clips لكى تقوم بتقييمها. فى تدريب آخر، ستقوم بقص clips هذه لإزالة أجزاء منها.

١ – فى نافذة Project، ضع المشير على أيقونة Logo. mov clip واسحبها فى Timeline، مع وضعها فى بداية مسار Video 1. لسحب ملفات من نافذة Project، يجب أن تسحب أيقونة الملف وليس اسم الملف.

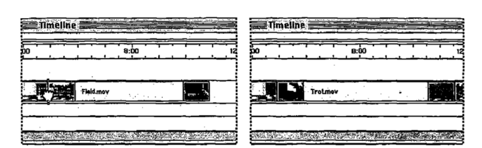
٢ – بنفس الطريقة، اسحب Field. mov من نافذة Project إلى نافذة Timeline مع جذبها إلى نهاية Logo. mov clip.



هذه المرة، ستسحب clip فى Timeline وتدخله بين clips الاثنين اللذين قمت بإضافتهما تواً.

٣ – اسحب Trot. mov clip فى Timeline، وضعه بين Logo. mov و Field. mov بحيث تظهر شريط أيقونة بينهما.

عندما ترفع يدك عن زر الماوس، يتم إدخال Trot. mov clip بين clips الآخرين. باستخدام نفس الطريقة، يمكنك أيضاً إدخال clip فى بداية Timeline، أما clip الذى تم إدخاله مسبقاً.



٤ – اختر File -> Save لحفظ المشروع.

بذلك تكون قد جمعت rough cut بسيط. بعد ذلك، سنوضح كيفية معاينة cut هذا.

يمكن أن تشمل clip الموجودة فى Timeline اسم clip، ولكن قد لايعرض إذا كانت clip قصيرة جداً أو إذا اخترت تنسيق المسار الذى لايشمل اسم. لترى اسم clip فى Timeline، انقر بالماوس على شريط عنوان Timeline لتنشيطه، إذا كان ضرورياً، ثم ضع المشير على clip.

المعاينة

تحرير برنامج ملف فيديو يتطلب العديد من المعاينة. فأنت تحتاج أن تعرف كيف يبدو برنامج الفيديو فى شكله الحالى حتى تستطيع تنفيذ أى تغييرات ضرورية. أو قد تقوم بعمل تغيير، تعاينه، ثم تقرر التراجع فى التغيير لأن برنامج الفيديو يبدو أفضل بدونه.

يسمح لك Premiere بمعاينة برنامج الفيديو بطرق مختلفة. فى الوقت الحالى،

سنقوم بمعاينة ما قمت بتنفيذه حتى الآن باستخدام طريقتين بسيطتين هما: سحب سطر التحرير واستخدام زر Play.

سحب مسطرة Timeline

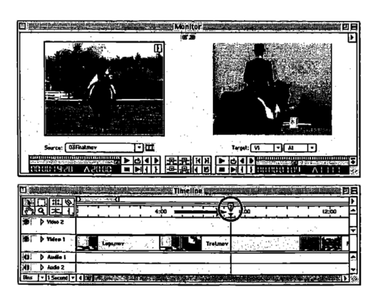
للحصول على معاينة سريعة، يمكنك سحب سطر التحرير فى نافذة Timeline. تسمى طريقة المعاينة التى تتم بالسحب باسم Scrubbing بسبب حركة التقديم والتأخير التى تستخدمها. وبسبب أن هذه الطريقة تشغل برنامج ملف الفيديو بالمعدل الذى تحرك به يدك، فهذه الطريقة هى الطريقة المثلى لفحص تغييراتك بصورة سريعة، أكثر منها طريقة لعرض دقة التحرير.

١ - ضع المشير فى مسطرة الوقت الموجودة فى نافذة Timeline على النقطة التى تريد منها بدأ المعاينة ثم إبدأ scrubbing.

يقفز سطر التحرير لمكان المشير بمجرد أن تنقر بالماوس فى مسطرة Timeline.

٢ - استمر فى scrubbing على clip الموجود فى نافذة Timeline.

تظهر clips فى عرض Program من نافذة Monitor وأنت تقوم بعمل scrub لها.



استخدام زر Play

الضوابط الموجودة أسفل عرض Program هى نفس ضوابط عرض Source. الفرق الوحيد هو أنك تستخدم عرض Source للعمل مع clips فردية، وتستخدم عرض Program للعمل مع مجموعة من clips فى نافذة Timeline. بالتالى، النقر بالماوس على زر Play لعرض Program يشغل clips فى نافذة Timeline.

١ – لبدأ المعاينة من بداية المشروع، اسحب سطر التحرير لليسار حتى يتم وضعه فى بداية timeline (سطر الوقت).

٢ – أسفل عرض Program، انقر بالماوس على زر Play (▶).

يعمل برنامج الفيديو فى عرض Program لنافذة Monitor.

قص clips المجمعة

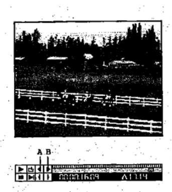
بمجرد أن قمت بتجميع clips فى Timeline، يمكنك قصها باستخدام طريقتين أساسيتين: القص فى Timeline أو القص فى عرض Source الخاص بنافذة Monitor. لكى تقوم بقص clips بسرعة، يمكنك العمل فى Timeline. للتحكم بصورة أكبر أثناء عملية التحرير الدقيقة، استخدم ضوابط قص clips الموجودة فى عرض Source.

قص clips فى Timeline

الآن بما أن لديك بعض clips مجمعة فى Timeline، فستقص واحدة منهم فى هذا التدريب، ستقص نهاية Field. mov clip فى Timeline لإزالة لقطة إضافية فى هذا clip.

١ – قم بعمل Scrub لمسطرة وقت Timeline لتحريك سطر التحرير فى النصف الأخير من Field. mov clip لتحديد نهايته. ضع سطر التحرير فى مكان بحيث يوضح عرض Program آخر لقطة من أطول جزء فى الفيلم الخاص بفرسان الخيول الثلاثة. للحصول على دقة أكثر، يمكنك التقدم لقطة أو التراجع لقطة باستخدام أزرار Frame Forward (▮▶) و Frame Back (◀▮) الموجودة فى عرض Program. كل مرة تنقر بالماوس على إحدى هذه الأزرار، تتقدم clip أو تتأخر

لقطة واحدة.

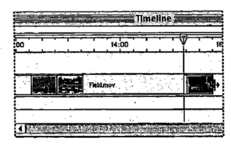


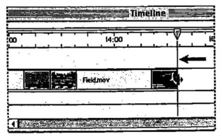
Program Frame Back زر : A

Program Frame Forward زر : B

يحدد سطر التحرير آخر لقطة فى Field. mov clip تريد استخدامها فى مشروعك. ستقوم الآن بالقص حتى تصل لتلك النقطة.

٢ - اختر أداة Selection ( ) فى نافذة Timeline (إذا لم تكن مختارة بالفعل) وضع المشير على الحافة اليمنى من Field. mov clip حتى يتحول إلى مشير القص ( ). اسحب الحافة لليسار حتى ينجذب مشير القص لسطر التحرير.





لقد قمت تواً بقص Field. mov لسطر التحرير.

استخدام ضوابط نافذة Monitor تعرض نافذة Monitor لقطات فردية من clips وبرنامج ملف الفيديو، مع وجود شاشة لـ clip الأصلى، وأخرى للبرنامج أو ملف الفيديو الذى تم تحريره. (Source clip هى clip الواقعة خارج Timeline أو فى عـرض Source من نافذة Monitor و program clip هى clip الواقعة فى Timeline أو فى عرض Program فى نافذة Monitor). تقوم الضوابط الواقعة أسفل عروض Program و Source بما يلى:

استخدم ضابط حركة Source (تحت عرض Source) لتشغيل أو عرض لقطات Source clip وتحديد نقاط Out و In الخاصة بها (أول لقطة سيتم إضافتها هى نقطة Source In وآخر لقطة سيتم إضافتها هى نقطة Out).

- استخدم ضابط حركة Program (تحت عرض Program) لتشغيل أو عرض برنامج ملف الفيديو فى Timeline ولتحديد نقاط Out و In لبرنامج clip، التى تحدد أين يتم وضع نقاط In و Out الخاصة بـ clip على Timeline.

عندما تريد استخدام ضابط الحركة لتستعرض clip أو برنامج، تأكد أن الضابط الصحيح نشط. فعندما يكون الضابط نشط، تكون معلومات timecode خضراء والعرض الموجود فوقها يكون محدد بلون مميز لجهازك. الرقم الموجود فى الجزء الأيسر السفلى من كل ضابط هو مكان الوقت الحالى لهذا العرض (timecode المكان). الرقم الذى يسبقه رمز ( ) فى الجزء الأيمن السفلى من كل ضابط هو الفرق الزمنى بين نقطة In ونقطة Out لـ Source clip أو بر نامج ملف الفيديو المعروضين حالياً (timecode المدة).

من Adobe Premiere User Guide، الفصل الرابع.

القص فى عرض Source

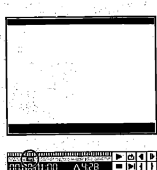
كما رأيت تواً، يمكن عمل قص بسيط فى نافذة Timeline. ولأداء تحرير أكثر تعقيداً للاستفادة من الأدوات الإضافية، يكون عرض Source الخاص بنافذة Monitor أفضل خيار.

سنقوم هنا باستخدام عرض Source وضوابطه لقص Logo. mov clip الموجودة بالفعل فى Timeline. ثم سنقص وتجمع اثنين من clips معاً.

١ - انسخ Logo. mov clip لعرض Source بالنقر مرتين بالماوس على clip فى Timeline.

Logo. mov clip عبارة عن رسم متحرك تم إنشائه فى Adobe After Effects باستخدام ملفات Adobe Illustrator و Adobe Photoshop. يحتوى clip على أشرطة لون فى البداية والنهاية. وحيث أنك لاتريد ظهور أشرطة اللون فى برنامج ملف الفيديو، فأنت تحتاج قصها.

٢ - اسحب shuttle slider الموجود أسفل عرض Source حتى تظهر أول لقطة من جزء اللوجو الفعلى فى clip.استخدم أزرار(◀|) Frame Back و (|▶) Frame Forward لعرض تلك اللقطة.



shuttle slider تحت عرض Source.

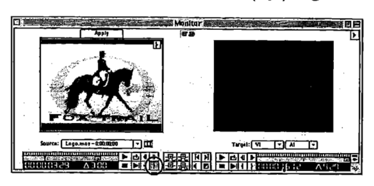
٣ - فى عرض Source، اضبط نقطة In بالنقر بالماوس على زر Mark In ({) الموجود فى الطرف الأيمن من خانات الضوابط.



تظهر أيقونة نقطة In فى المكان الحالى من shuttle slider وفى الركن الأيسر العلوى من اللقطة الواضحة فى عرض Source.

٤ – اسحب shuttle slider لتجد اللقطة الأخيرة من جزء اللوجو الفعلى لـ clip.

٥ – انقر بالماوس على زر ( ) Mark Out لتضبط تلك النقطة.

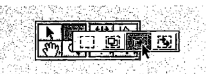


لاحظ أن زر Apply يظهر الآن فوق عرض Source. يظهر هذا الزر بعد أن حررت clip التى كانت موضوعة فى نافذة Timeline. وبالنقر بالماوس على هذا الزر، تقوم بتطبيق التغييرات التى قمت بإعدادها.

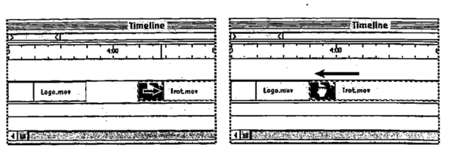
٦ – انقر بالماوس على زر Apply الموجود مباشرة فوق عرض Source.

تم قص Logo.mov clip فى Timeline لنقطة In ونقطة Out التى قمت بضبطهما فى عرض Source. قص clip تلك، مع هذا، ترك فجوة بينها وبين Trot. mov clip. ستستخدم الآن أداة اختيار المسار ( )، التى تمكنك من اختيار كل clips الموجودة على يمين أى clip فى المسار. مع هذه الأداة، ستختار clips الموجودة على يمين Logo. mov clip وتحركهم لتغلق الفجوة.

٧ – فى نافذة Timeline، اختر أداة اختيار المسار بوضع المؤشر على أيقونة اختيار Range (النطاق) ( )، مع الاستمرار فى الضغط على زر الماوس، ثم السحب لليمين من أيقونة اختيار المسار.



٨ - ضع المشير فى أى وقت على Trot. mov clip حتى يتحول إلى مؤشر اختيار Track (المسار). اسحب بالماوس لليسار حتى تنجذب Trot. mov clip إلى Logo. mov clip.



عندما ترفع يدك عن زر الماوس، فإن كل clips التالية فى المسارات المختارة تتحرك لليسار. يجب أن تكون الآن كل clips الثلاثة فى Timeline تالية لبعضها البعض بدون وجود أى فجوات بينها. لاحظ أن clips هذه ما تزال مختارة. ومن الأفضل أن تعتاد على إلغاء اختيار clips عندما تنتهى من أداء أى مهمة حتى لاتؤثر المهمة التالية عليها.

٩ - اختر أداة Selection ( ) فى نافذة Timeline لتلغى اختيار clips التى قمت بتحريكها تواً.

١٠ - اختر File -> Save لتحفظ المشروع.

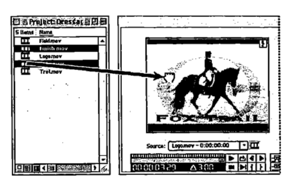
القص والتجميع باستخدام عرض Source

فى بداية هذا الدرس، قمت بإضافة clips للمشروع بسحبهم بصورة مباشرة فى Timeline. يمكنك أيضاً إضافة clips للمشروع بسحب إحدى أو المزيد من clips فى عرض Source، حيث يمكنك قصهم باستخدام الضوابط المتاحة فى نافذة Monitor. ويمكنك بعد ذلك إضافة clips لبرنامج الفيديو.

سحب clips لعرض Source

أولاً، قم بتحريك اثنين من clips فى عرض Source.

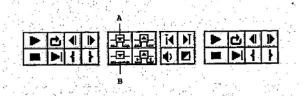
١ – فى نافذة Project، اختر Ride. mov ثم استمر فى الضغط على مفتاح Control (Windows) أو مفتاح Shift (Mac OS) وانقر بالماوس على Finish. mov لاختياره أيضاً. ثم اسحبهما إلى عرض Source. تذكر أن تسحب أيقونة الملف وليس اسمه.



يتم نسخ كلاً clips فى قائمة Source، وتظهر آخر clip مختارة فى نافذة Project – وهى Ride. mov – فى عرض Source.

القص، والإدخال والوضع

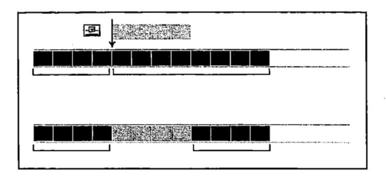
قبل أن تبدأ فى قص clips فى عرض Source، دعنا ننظر على ضوابط التحكم التى ستستخدمها لإضافة clips للمشروع بمجرد أن تم قصها. عند العمل فى عرض Source، يمكنك إضافة clips بطريقتين هما: الإدخال والوضع. توجد أزرار Insert و Overlay بأسفل نافذة Monitor.



A – زر Insert B – زر Overlay

يقوم زر Insert بإدخال clip فى سطر التحرير بتقسيم أى مادة موجودة إلى جزءين، بدون استبدال أى جزء من المادة الموجودة. على النقيض من ذلك، يقوم زر Overlay بوضع clip فى سطر التحرير باستبدال أى مادة موجودة مدة clip التى تقوم بوضعها.

إدخال clip يقوم بعمل فاصل فى المادة الموجودة ويحركها جانباً.



إدخال clip يستبدل مقدار مساوى من ملف الفيديو الموجود.

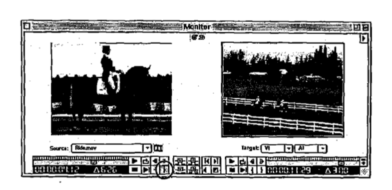
الآن بما أنك تفهم مبادىء إدخال ووضع clips، فستقوم بقص كل clips التى قمت بسحبها فى عرض Source وتضيفها للمشروع. دعنا نلقى نظرة على clip التى ستقوم بقصها.

لتحريك وعرض لقطة فى عرض Source أو عرض Program، استخدم مفاتيح السهم اليسرى واليمنى.

١ - شغل Ride. mov clip بالنقر بالماوس على زر Play (▶) الموجود أسفل عرض Source. ستقوم الآن بإدخال Ride. mov فى بداية المشروع، ولكن ستقوم أولاً بقصها لإزالة أى زيادات موجودة فى نهايتها.

٢ – اسحب shuttle slider الموجود أسفل عرض Source لتحديد نقطة فى النصف الأخير من Ride. mov حيث يتغير المشهد إلى مسار مفتوح مع وجود حصان يجرى بأقصى سرعة من اليسار. اعرض آخر لقطة من الجزء الأول فى clip تلك (04:12) باستخدام أزرار Frame Forward (▶|) و Frame Back (◀|).

٣ – لتحديد هذه اللقطة بأنها نقطة Out، انقر بالماوس على زر Mark Out (}) الموجود أسفل عرض Source.



الآن بما أنك ضبطت نقطة Out الجديدة لـ clip تلك، فستقوم بإدخالها فى بداية مشروعك. هذا قرار تحرير شائع، من الممكن إتخاذه بعد تحديد أن المشروع قد يعمل بصورة أفضل مع وجود مادة إضافية فى البداية. ثم قم بضبط نقطة الإدخال باستخدام عرض Program.

٤ – اعرض أول نقطة من Logo. mov clip فى عرض Program الخاص بسحب shut-tle slider الخاص به إلى اليسار. فبسحبه لليسار، تكون قد وضعت سطر التحرير فى بداية Timeline.

٥ – انقر بالماوس على زر Insert ( ) لوضع clip المقصوصة فى مسار Video 1 الموجود فى نافذة Timeline فى مكان سطر التحرير.



يتم إدخال Ride. mov المقصوص فى بداية المشروع. ولقد استخدمت زر Insert لأنك لاتريد استبدال أى مادة موجودة. أما النقر بالماوس على زر Overlay فقد كان من الممكن أن يستبدل جزء من Logo.mov.

٦ - قم بمعاينة clips الأولى القليلة بسحب سطر التحرير لبداية Timeline والنقر بالماوس على زر Play الموجود أسفل عرض Program فى نافذة Monitor. انقر بالماوس على زر Stop (■) عندما تنتهى من المعاينة.

ستقوم بعد ذلك باستبدال Finish. mov clip بجزء من Field. mov clip فى نهاية المشروع.

٧ - اختر Finish. mov من قائمة Source الموجودة تحت عرض Source.

تظهر Finish. mov clip فى عرض Source. قبل أن يمكنك استبدال clip هذه، تحتاج قص حوالى ثانيتين من بدايتها. ستستخدم طريقة جديدة لتتحرك إلى مكان محدد فى المشروع.

٨ - انقر بالماوس على عرض Source لجعله نشطاً، وانقر بالماوس على timecode المكان (المجموعة اليسرى من الأرقام الخضراء أسفل عرض Source) لتحديد كل الأرقام، ثم اكتب 128. واضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS) على لوحة مفاتيحك. يترجم Premiere رقم 128 على أنه 01:28 (ثانية و 28 لقطة).



يتقدم عرض Source للوقت المحدد: ستقوم بعد ذلك بضبط تلك النقطة على أنها نقطة In الجديدة.

٩ – انقر بالماوس على زر Mark In ({).

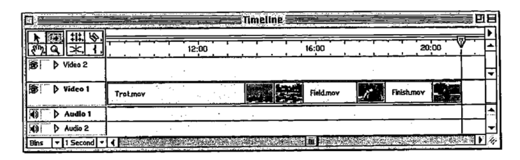
ستقوم الآن بتحديد النقطة فى Field. mov التى تريد عندها استبدال Finish. mov clip.

١٠ – اسحب Shuttle Slider الموجود أسفل عرض Program لتحدد النقطة فى Field. mov التى يبدأ فيها فارس الحصان الوحيد الذى يتحرك إلى اليسار، بالمرور بين الفارسين الآخرين (فى 17:00).

١١ – انقر على زر Overlay (شكل) لوضع clip المقصوصة الموجودة فى نافذة Time-line فى مسار Video 1.



تقوم الآن Finish. mov clip باستبدال Field. mov clip.



١٢ – إذا أردت، يمكنك معاينة هذا التسلسل من clips بسحب سطر التحرير لبداية Field. mov والنقر بالماوس على زر Play الموجود أسفل عرض Program فى نافذة Monitor.

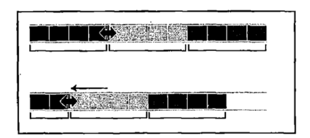
١٣ – احفظ المشروع.

التعديل فى Timeline

ستحتاج غالباً تعديل نقاط Out و In بعد أن قمت بوضع عدد من clips فى نافذة Timeline. تعديل أى clip يعتبر جزء من التسلسل سيؤثر على برنامج الفيديو بأكمله. توجد أدوات خاصة فى نافذة Timeline تسمح لك بتحديد كيف تؤثر التعديلات على clips الأخرى.

تنفيذ Ripple edit

فى هذا الدرس، ستقوم بعمل ما يسمى Ripple edit. وهو يعدل نقطة In أو Out لـ clip واحدة ويغير clips الأخرى تبعاً لذلك، مما يغير المدة الكاملة لبرنامجك ولكن مع الحفاظ على مدة clips الأخرى.



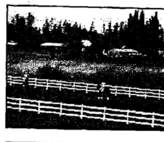
فى Ripple edit، تتحرك كل clips التالية كرد فعل لهذا التغيير.

تذكر أنك تحتاج جعل مدة هذا المشروع 20 ثانية. لاحظ أن المدة الحالية أطول من تلك المدة قليلاً. فلجعل المشروع 20 ثانية تماماً، ستقص Trot. mov، وهى clip لاتكون فيها نقطة In، ونقطة Out، والتوقيت أمور هامة.

يتم الإشارة إلى مدة المشروع بشفرة وقت المدة، وهى المجموعة اليمنى من الأرقام الخضراء التى يحددها رمز (Δ) تحت عرض Program. إذا استخدمت timecoed الدقيقة التى تم تحديدها لنقاط التحرير فى الخطوات السابقة، فإن المدة الكاملة للمشروع عند هذه النقطة يجب أن تكون 20:20. فإذا كانت شفرة الوقت الموجودة على نظامك هى 20:20، فإن مدة المشروع الحالية تكون أطول بـ 20 لقطة. فلكى تضبط طول المشروع بصورة دقيقة، ستقص 20 لقطة من نهاية Trot. mov.

ملاحظة إذا كان مشروعك أطول بأكثر من 20 لقطة، فاستخدم الأرقام الملائمة لمشروعك بدلاً من قيمة 20 لقطة والأرقام التى ستشتقها منها فى هذا التدريب.

١ - استخدم الضوابط الموجودة تحت عرض Program لتحريك سطر التحرير لأول لقطة من Field. mov (فى 14:01). يصبح سطر التحرير الآن فى المكان الفاصل بين Field. mov و Trot. mov.



توجد timecode (شفرة وقت) المكان (المجموعة اليسرى من الأرقام الخضراء) تحت عرض Program وهى تشير إلى الوقت فى بداية Field. mov (14:01). ستحدد أين تضع نقطة Out الجديدة لـ Trot. mov بطرح 20 لقطة من نقطة Out الحالية الخاصة به.

٢ - اطرح 20 لقطة من 14:01.

توجد طريقة سهلة لعمل هذا وهى تحويل 14:01 لعدد مماثل تستطيع أن تطرح منه 20 لقطة. timebase الخاص بهذا المشروع هو 30fps، لذا فإن الثانية الواحدة تساوى 30لقطة. قم باستعارة ثانية واحدة من 14 ثانية، وأضفها (على شكل 30 لقطة) لجزء اللقطات الموجودة فى timecode الموجود (31: = 30 : + 01:). هذا يعطيك timecode تساوى 13:31، وهذا مماثل لـ 14:01. قم الآن بطرح 20 لقطة (20:) من 13:31. ينتج عن هذا 13:11 وهذا هو المكان الذى ستضبط فيه نقطة Out الجديدة الخاصة بـ Trot. mov.

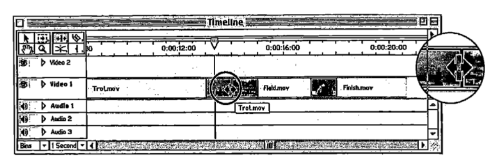
٣ - انقر بالماوس على عرض Program لجعله نشطاً، وانقر بالماوس على timecode المكان لتحديدها، ثم اكتب 1311 واضغط على Enter (Windows) أو Return



.(Mac OS)

يقفز سطر التحرير إلى 13:11 فى Timeline. فى نافذة Timeline، اختر أداة Ripple edit بوضع المؤشر على أيقونة Rolling edit ( ) والاستمرار فى الضغط على زر الماوس ثم اسحب بالماوس لليمين حتى أيقونة Ripple edit.

٤ – فى نافذة Timeline، حرك المشير للحافة اليمنى من الجزء الفاصل الموجود بين Trot. mov و Field. mov. يتحول المشير إلى مشير Ripple edit. تأكد أن يكون مشير Ripple edit فوق Trot. mov وليس فوق Field. mov. اسحب بالماوس لليسار حتى تنجذب نهاية Trot. mov لسطر التحرير.



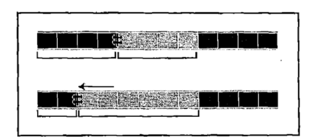
عندما ترفع يدك عن زر الماوس، فإن كل clips الأخرى تتحول لليسار عقب القص الذى قمت بأدائه تواً لـ Trot. mov clip فى Ripple edit، تتغير المدة الكاملة للمشروعك. وتصبح مدته الآن 20:00 تماماً.

٥ – إذا أردت، يمكنك عرض التغيير الذى قمت به بالنقر بالماوس على زر Play (▶) الموجود أسفل عرض Program فى نافذة Monitor.

٦ – احفظ المشروع.

عمل Rolling edit

توجد طريقة تحرير أخرى تعمل على سلسلة من clips تسمى Rolling edit. وهى تقوم بتعديل نقطة Out أو In الخاصة بـ clip ولكنها تعدل أيضاً مدة clip المجاورة، مع الحفاظ على المدة الكاملة لـ clips الاثنين كما هى. فعندما تقصر clip، تمتد clip المجاورة لتحافظ على المدة الكاملة لـ clips الاثنين كما هى. لاحظ، مع ذلك، أنك يمكنك مد clip فقط إذا كانت clip تلك مقصوصة من قبل. بمعنى آخر، لايمكنك جعل clip أطول مما هى – ولكن يمكنك فقط استعادة اللقطات التى كانت مقصوصة مسبقاً.

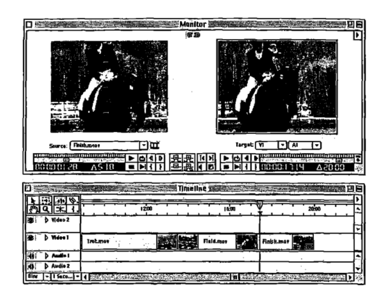


Rolling edit يغير clips اثنين فى آن واحد للحفاظ على مدة المشروع.

لضبط آخر اثنين من clips، ستقوم بأداء Rolling edit. فبسبب أنك قمت بالفعل بتحرير برنامج الفيديو حتى وصل إلى 20 ثانية تماماً، فأنت لاتريد تغيير مدة البرنامج باستخدامك لـ Ripple edit.

لضبط نقطة التحرير الجديدة، ابحث عن علامة بصرية فى clip. ستجد أنه قرب منتصف Finish. mov clip، تقوم الفارسة بالربت على ظهر حصانها. لذا فستستخدم مكان يديها كإشارة لضبط نقطة التحرير.

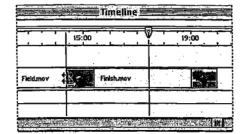
١ – فى نافذة Timeline، اسـحب بالماوس فى مسطرة الوقت فوق Finish. mov clip. عندما تكون اليد اليسرى للفارسة فى أعلى وضع لها (فى 17:14) فى عرض Pro- gram، أو قف السحب بالماوس، واترك سطر التحرير عند تلك النقطة.

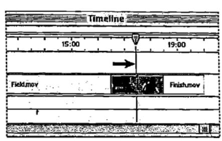


٢ – فى نافذة Timeline، اختر أداة Rolling edit بوضع المشير على أيقونة Ripple edit (+|+)، والضـغط على زر الماوس لفتـرة، ثم السـحب به لليمين حتى أيقـونة Rolling edit.

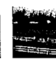
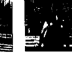


٣ – ضع المشير على نقطة التحرير بين Field. mov و Finish. mov. يتغير المشير إلى أداة Rolling edit. اسحب المشير لليمين حتى ينجذب لسطر التحرير، ثم ارفع يدك عن زر الماوس.





لقد قمت الآن بتنفيذ rolling edit على كلا clips، مع الحفاظ على المدة الكاملة لهما.

٤ – احفظ المشروع.

تصدير الفيلم

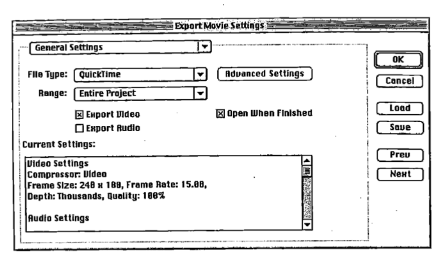
١ – انقر بالماوس فى نافذة Timeline لاختيارها.

٢ – اختر File -> Export -> Movie.

٣ – فى مربع حوار Export Movie، انقر بالماوس على زر Settings.

٤ – تأكد أن Quick Time مختاراً لـ File Type وأن Entire Project مختاراً لـ Range.

٥ – تأكد أيضاً أن خيار Export Video مختاراً وأن خيار Export Audio ليس مختاراً. والقيم الافتراضية للإعدادات الأخرى – مثل Compression تعد إعدادات جيدة لهذا المشروع.



٦ – انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Export Movie Settings.

٧ – فى مربع حوار Export Movie، اكتب Dressage. mov ليكون اسم برنامج ملف الفيديو. انقر بالماوس على Save (Windows) أو OK (Mac OS) . يبدأ Premiere فى عمل برنامج ملف الفيديو، مع عرض Status bar (شريط معلومات) يقدم تقرير عن مقدار الوقت الذى يستغرقه لتنفيذ هذا العمل.

٨ – عندما يكتمل برنامج ملف الفيديو، يتم فتحه فى نافذة clip.

انقر بالماوس على زر Play لتشاهد ما قمت بإنشائه.

استكشاف البرنامج بنفسك

يمكن تجربة مشروع الفيديو الذى قمت بإنشائه تواً كيفما تريد. إليك بعض الاقتراحات الخاصة بهذا العمل:

- استخدم الأزرار الموجودة بأسفل نافذة Project لتغيير عرض clips فى النافذة.
- استخدم أداة Rolling edit لتغيير عمليات التحرير بين Trot. mov و Logo.

mov وبين Field. mov و Finish. mov. يمكنك اختيار Edit -> Undo بعد كل تغيير لتتراجع فيه.

- استخدم الاختصارات الموضوعة فى قائمة فى Premiere Quick Reference Card وفى Premiere Help لتضع سطر التحرير وشريط مساحة العمل.
- افتح مربع حوار Timeline Window Options بالنقر بالماوس على أيقونة السهم الموجودة قرب الركن الأيمن العلوى من نافذة Timeline. جرب أحجام الأيقونة المختلفة وتنسيقات المسار.

أسئلة للمراجعة

١ – ما هى طريقتى إضافة clips إلى Timeline؟

٢ – أى طريقة لتجميع clips هى الأكثر ملائمة لإنشاء rough cut؟

٣ – ما هما طريقتا معاينة clips فى مشروعك؟

٤ – كيف تختلف وظيفة Insert عن طريقة Overlay؟

٥ – تؤثر كل من Ripple edit و Rolling edit على تسلسل clips بطريقة ما. فأيهما لايمكن استخدامها مع clips الغير المقصوصة ولماذا؟

الإجابات

١ – سحب clips فى Timeline من نافذة Project، وفتح وقص clips فى عرض Source ثم إدخالها أو تبديلها فى Timeline.

٢ – سحب clips فى Timeline من نافذة Project. تسمح لك هذه الطريقة بأن تقوم بتجميع clips سريعاً ولايكون التحرير أمراً هاماً فى تلك المرحلة.

٣ – تقديم وتأخير مسطرة Timeline والضغط على زر Play (▶).

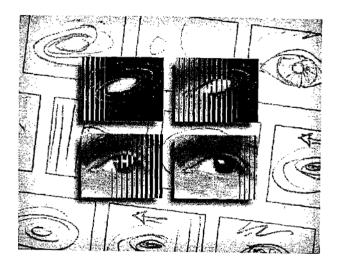
٤ – يؤثر Insert على مدة المشروع ولكنه لايقص أى مادة، هذا على النقيض من Overlay الذى يقص المادة ولكنه يحافظ على مدة المشروع.

٥ – لا يمكن لـ rolling edit أن يتم استخدامه مع clipsالغير مقصوصة حيث أنه كلما صغرت clip، امتدت clip المجاورة، وهذا يمكن أن يحدث فقط إذا تم قص clip مسبقاً لتقصيرها.


الدرس الرابع

الدرس الرابع

إضافة Transitions



على الرغم من أن التحول اللحظى من clip إلى أخرى هو أبسط وأكثر الطرق شيوعاً لجمع video clips، فإن Adobe Premiere يقدم لك العديد من الخيارات التى تعرض طرق متنوعة للتحول من clip إلى clip أخرى. مثل هذه Transitions (الإنتقالات) يمكن أن تقدم texture، nuance، وتأثيرات خاصة.

الدرس الرابع اضافة Transitions

فى هذا الدرس، ستقوم بإنشاء مقدمة قصيرة لبرنامج تليفزيونى عن الأحلام، باستخدام transitions بين clips. حيث أن موضوع الأحلام ملائم لموضوع transitions، فستستخدم مجموعة متنوعة منها فى هذا الدرس بطرق مثيرة. ستتعلم بصفة خاصة كيفية عمل ما يلى:

- وضع transition باستخدام لوحة Transitions.
- معاينة transitions.
- ضبط خانات تحكم transition.
- قص transition.

نبذة عامة عن transition

فى الدرس السابق، قمت بتجميع سلسلة من clips باستخدام أبسط transition وهو Cut. Cut هو تغير مفاجىء لـ clip آخر. وهو أكثر أنواع transitions شيوعاً فى الفيديو والأفلام وأكثرها تأثيراً. مع ذلك، قد توجد مشاريع خاصة، مثل هذا المشروع، تتطلب transitions أكثر تخصصاً، مثل dissolves، wipes، أو zooms. يقدم Premiere مجموعة متنوعة من transitions للحصول على تأثيرات إبداعية عديدة ومختلفة.

بدأ العمل مع transitions

لكى تبدأ، ستنشىء مشروع جديد ثم تستورد video clips. تأكد أنك تعرف مكان الملفات المستخدمة فى هذا الدرس. قم بإدخال CD - ROM إذا كان ضرورياً. للحصول على مساعدة انظر جزء "استخدام ملفات Classroom in a Book".

للتأكد أن خيارات Premiere مضبوطة على القيم الافتراضية، إنهى Premiere، ثم احذف ملف Preferences كما هو موضح فى جزء "استعادة التفضيلات الافتراضية".

١ – ابدأ Premiere. إذا كان Premiere عاملاً بالفعل، اختر File -> New -> Project.

٢ – فى مربع حوار New Project Settings، اختر Quick Time ليكون نظام Editing، واختر 30 ليكون Timebase.

دعنا نقوم بضبط بعض الخيارات الافتراضية التي سيستخدمها Premiere عندما تقوم بتصدير فيلم في نهاية هذا الدرس.

٣ - انقر بالماوس على زر Next لعرض إعدادات الفيديو.

٤ - (Windows فقط) اختر Video لـ Compressor.

٥ - اكتب 240 في حقل بيانات Frame Size الأول. يدخل Premiere أتوماتيكياً 180 في حقل البيانات الثاني.

٦ - اختر 5 في خانة Frame Rate.

٧ - انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع الحوار New Project Settings.

عرض الفيلم المكتمل

إذا أردت رؤية ما ستقوم بإنشاؤه، يمكن إلقاء نظرة على الفيلم المكتمل.

١ - اختر File -> Open وحدد ملف 04 Final. mov في مجلد Final، داخل مجلد 04 Lesson. يفتح برنامج الفيديو في عرض Source من نافذة Monitor.

٢ - انقر بالماوس على زر Play لعرض برنامج الفيديو.

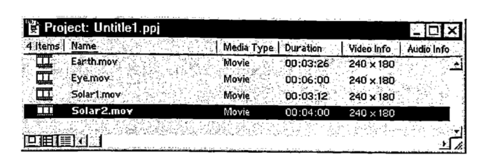
استيراد clips

أنت الآن مستعد لاستيراد ملفات Source لمشروعك.

١ - قم باستيراد الملفات بإحدى الطرق التالية تبعاً لنظامك:

- في Windows، اختر File -> Import -> File وافتح مجلد 04 Lesson. اختر كل الملفات (إلا مجلد Final) باختيار الملف الأول مع الاستمرار في الضغط على مفتاح Shift ثم اختيار آخر ملف. ثم انقر بالماوس على Open.
- في Mac OS، اختر File -> Import -> Multiple، وافتح مجلد 04 Lesson، ثم اختر Earth. mov وانقر بالماوس على Import. قم بعمل نفس الشيء لـ Eye. mov، و Solar1. mov و Solar 2.mov ثم انقر بالماوس على Done.

يتم إضافة ملفات الفيديو لنافذة Project.



لفتح مربع حوار Import بصورة سريعة، انقر مرتين بالماوس فى مساحة فارغة من نافذة Project.

لكى تجعل من الأسهل تحديد clips فى نافذة Project، دعنا نغير العرض للنافذة.

٢ – اختر Window -> Project Window Options ، واختر Thumbnail View (عرض مصغر) من القائمة بأعلى مربع الحوار، ثم انقر بالماوس على Ok.

ستقوم الآن بحفظ وتسمية المشروع.

٣ – اختر File -> Save، واكتب Dream. ppj ليكون اسم المشروع. ثم انقر بالماوس على Save.

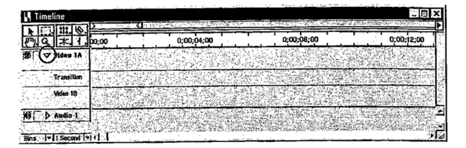
فى Windows، امتداد الملف الافتراضى لمشاريع Premiere، وهو ppj، يتم إضافته لاسم ملفك بصورة أتوماتيكية. فى Mac OS، اكتب الامتداد كجزء من اسم الملف.

تداخل clips

لإنشاء transition بين اثنين من clips، تحتاج عمل تداخل لهم فى مسارات Video 1A و Video 1B فى نافذة timeline. يتم وضع المساحة المتداخلة فقط – وهى نهاية clip الأولى وبداية clip الثانية – فى transition.

بصفة أساسية، قم بتداخل أجزاء من clips الغير الأساسية لبرنامج الفيديو، حيث أنه من المحتمل أن تختفى تلك الأجزاء بتأثير transition.

١ – فى نافذة Timeline، تأكد من أن مسار Video1 يتم توسيعه بحيث يعرض مسارات Video 1A و Transition و Video 1B. إذا لم يتم توسيعه انقر بالماوس على السهم الموجود على يسار مسار Video 1.

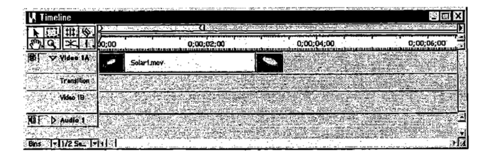


لكى تجعل من الأسهل رؤية clips فى Timeline، ستقوم بتغيير العرض.

٢ – انقر بالماوس على شريط عنوان نافذة Timeline لتنشيطها. اختر <- Window Timeline Window Options. ثم اختر حجم الأيقونة المتوسط، انقر بالماوس على OK.

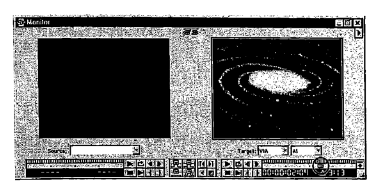
٣ – فى الركن الأيسر السفلى من نافذة Timeline، اختر 1/2 Second من قائمة Time Units.

٤ – اسحب Solar 1. mov من نافذة Project إلى مسار Video 1 A فى نافذة Timeline، مع وضع نقطة In الخاصة بها فى بداية Timeline.

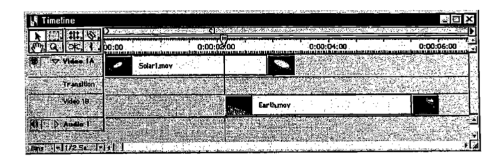


ستقوم الآن بتداخل بداية Earth. mov clip مع نهاية Solar 1. mov clip.

٥ – تحت عرض Program الخاص بنافذة Monitor، اسحب shuttle slider حتى تكون Timecode الكان (المجموعة اليسرى من الأرقام الخضراء) 02:04.



٦ – اسحب Earth. mov في مسار Video 1B، مما يجذب نقطة In الخاصة بها لسطر التحرير.



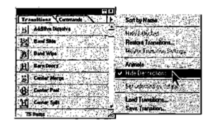
٧ – اختر File -> Save.

إضافة Cross Dissolve transition

١ – إذا كانت لوحة Transitions ليست مفتوحة، اختر Window -> Show Transitions.

يتم تمثيل كل transition بأيقونة مجاورة لاسمه.

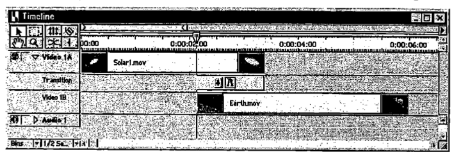
٢ – في الركن الأيمن العلوى من لوحة Transitions، انقر بالماوس على السهم الأسود الصغير والغى اختيار Hide Descriptions في القائمة.



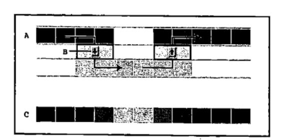
يتم توضيح الأيقونات فى اللوحة بحجم أكبر.

٣ - انقر بالماوس على السهم الأسود مرة أخرى واختر هذه المرة Animate من القائمة. يتم تحريك أيقونات كل transition الآن، لتوضح لك بدقة كيفية عملها.

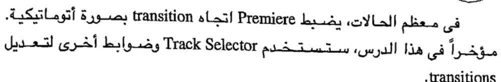
٤ - اعرض لأسفل حتى تصل إلى Cross Dissolve transition فى لوحة Transitions، ثم اسحبه إلى مسار Transition فى نافذة Timeline، فى المساحة التى يتداخل فيها clips الاثنين. يقوم Premiere بوضع transition بين clips الاثنين، وتكون مدة transition مساوية لمدة المساحة المتداخلة، وهى ثانية واحدة.



يتم استخدام زر السهم (⬇) (المسمى Track Selector) لضبط اتجاه transition (من Video 1A إلى Video 1B، أو من Video 1B إلى Video 1A).



تعمل transitions من مسار إلى مسار آخر (A) بالاتجاه الذى حدده Track (B) Selector مما ينتج تأثير خاص فى برنامج الفيديو الذى يتم تصديره (C).



فى معظم الحالات، يضبط Premiere اتجاه transition بصورة أوتوماتيكية. مؤخراً فى هذا الدرس، ستستخدم Track Selector وضوابط أخرى لتعديل transitions.

لمعاينة transitions (وتأثيرات أخرى) عن طريق السحب بالماوس فى مسطرة Timeline، تحتاج الاستمرار فى الضغط على مفتاح أداة التعديل، وإلا، فإن Premiere يعاين فقط video clips بدون أى transitions أو تأثيرات.

٥ – استمر فى الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح Option (Mac OS) ثم اسحب فى مسطرة Timeline لتحريك سطر التحرير على transition. لاحظ أن المؤشر قد تغير إلى سهم أصغر، مما يوضح أنك تعاين التأثيرات. تعمل المعاينة الآن فى عرض Program من نافذة Monitor.



٦ – احفظ المشروع.

استخدام لوحة Transitions يمثل Premiere خمسة وسبعين transition، يمكنك أن تختار من بينها فى لوحة Transitions. فى اللوحة، تمثل الأيقونات الطريقة التى يعمل بها كل transition، حيث A هى clip الأولى و B هى clip الثانية. لمساعدتك على الاختيار، يمكنك تحريك هذه الأيقونات وعرض أوصاف مختصرة لها.

– لتحريك الأيقونات، اختر Animate (حرك) من قائمة لوحة Transitions.

– لإيقاف تحريك الأيقونات، إلغى اختيار Animate الموجودة على قائمة لوحة Transitions.

– لعرض أيقونات كبيرة ووصف مختصر لها، اختر Hide Descriptions (إخفى الأوصاف) من قائمة لوحة Transitions لإلغاء اختياره.

– لإخفاء Transitions المختارة، اختر واحد أو أكثر فى لوحة Transitions، ثم اختر Hide Selected (إخفى transitions المختارة) من قائمة لوحة Transitions.

- لإستعادة Transitions المختفية، اختر Restore Transitions من قائمة لوحة Transitions. واختر transitions التي تريد عرضها ثم انقر بالماوس على Show.

- لإعادة ترتيب transition في اللوحة، اسحب transition لأعلى أو لأسفل مكان جديد في القائمة.

- لترتيب transitions في اللوحة تبعاً للأسماء، اختر Sort by Name من قائمة اللوحة. من Adobe Premiere User Guide، الفصل الخامس.

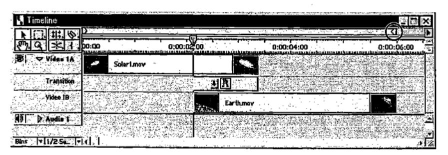
معاينة transition بـ frame rate المراد

حتى الآن، قد استخدمت طريقتين للمعاينة هما: النقر بالماوس على زر Play في عرض Program والسحب بالماوس في مسطرة Timeline. مع ذلك فزر Play مقصود لمعاينات video clips فقط، أما transitions (والتأثيرات الأخرى) فليست موضحة، حيث أن هذا يمكن أن يأخذ وقتاً طويلاً في المعالجة.

الاحتفاظ بالضغط على مفتاح أداة التعديل والسحب بالماوس في مسطرة Timeline يعرض transition ولكنه لايعطيك سرعة محددة. لمعاينة transitions (والتأثيرات الأخرى) بـ frame rate (معدل اللقطة) تحتاج استخدام طريقة ثالثة تنتج ملف معاينة على قرصك الصلب. ثم يشغل Premiere هذاالملف في عرض Program في نافذة Monitor.

قبل أن تنتج معاينة بهذه الطريقة، مع ذلك، تحتاج ضبط شريط مساحة العمل. يحدد هذا الشريط جزء مشروعك الذى تريد معاينته أو تصديره كملف فيلم.

١ - اسحب السهم الموجود على الطرف الأيمن من شريط مساحة العمل ليشمل Solar 1. mov و Earth. mov.



لجعل work area bar (شريط مساحة العمل) يشمل كل clips المتجاورة، اضغط على Alt (Windows) أو Option (Mac OS) وأنت تنقر بالماوس على شريط مساحة العمل.

٢ – اختر Project -> Preview، أو اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS) على لوحة المفاتيح.

ينتج Premiere المعاينة، مع عرض status bar (شريط المعلومات). عندما تنتهى، فإن clips الاثنين و transition بينهما يتم تشغيلهما فى عرض Program.

إضافة cross zoom transition

ستقوم الآن بإضافة clip ثالثة (Eye. mov) واستخدام Cross Zoom transition، الذى يقترب من clip واحدة ويبتعد عن الأخرى. هنا يقوم Cross Zoom transition بالاقتراب من نهاية Earth. mov clip ثم يبتعد عن بداية Eye. mov clip.

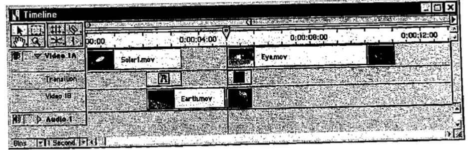
١ – من قائمة Time Units فى نافذة Timeline، اختر 1 Second.

٢ – تحت عرض Program من نافذة Monitor، اسحب shuttle slider حتى تكون timecode المكان 05:04.

٣ – من نافذة Project، اسحب Eye. mov clip فى مسار Video 1A مما يجذب نقطة In الخاصة بها إلى Edit line.

تتداخل الآن Eye. mov clips و Earth. mov لمدة ثانية واحدة.

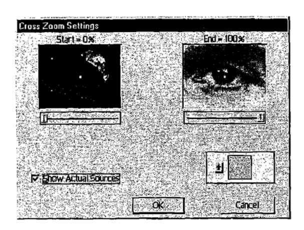
٤ – من لوحة Transitions، اسحب Cross Zoom، فى مسار Transition فى المساحة التى تتداخل فيها Earth. mov و Eye. mov.



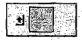
هذه المرة، ستعدل transition إلى حدٍ ما.

٥ – فى نافذة Timeline، انقر مرتين بالماوس على transition الذى قمت بوضعه تواً لفتح مربع حوار Cross Zoom Settings.

٦ – اختر Show Actual Source (وضح المصدر الفعلى).



٧ – اترك إعدادات End و Start كما هى، وتأكد أن Track Selector يشير لأعلى (⬆).

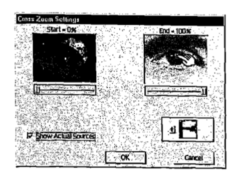


عندما يشير المؤشر لأعلى، سيبدأ Transition فى الاقتراب من clip الموجود فى مسار Video 1 B (Earth. mov) ثم الابتعاد عن clip الموجود فى مسار Video 1 A (Eye. mov)، مع الانتهاء بشكل العين.

يسمح لك transition هذا بتحديد مكان فى كل clip يبدأ منه العرض. ستحدد هذا الآن.

٨ – فى عرض End، اسحب المربع الأبيض الصغير من منتصف الصورة إلى الإنعكاس فى الجزء الأيمن العلوى من بؤبؤ العين.

يحدد هذا المربع أين ينتهي العرض.

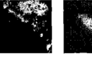
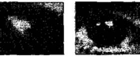


٩ - فى عرض Start، اسحب المربع الأبيض إلى نفس المكان تقريباً مثل عرض End.

١٠ - انقر بالماوس على OK.

١١ - قم بمعاينة Cross Zoom transition بالسحب بالماوس فى مسطرة Timeline مع الاحتفاظ بالضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح Option (Mac OS).

إذا أردت، يمكن أيضاً إنتاج معاينة بـ frame rate محدد بضبط مساحة العمل لكى تشمل transition الجديد ثم الضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).

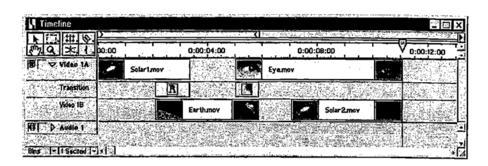
   

إضافة transitions متعددة

لإنشاء تأثيرات أخرى، يمكنك وضع اثنين أو أكثر من Transition معاً. ستقوم بتنفيذ هذا الآن لإعطاء آخر clip فى التسلسل تأثير يشبه تأثير الأحلام.

١ - اسحب edit line لنهاية Eye. mov clip.

٢ – من نافذة Project، اسحب Solar2. mov clip فى نهاية مسار Video 1B، مما يجذب نقطة Out الخاص بها إلى Edit line.

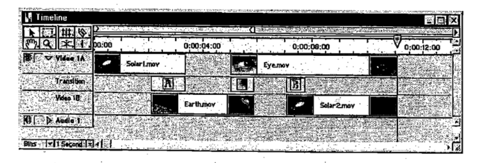


قبل أن تضع transition، إلقى نظرة على كلا clips لكى ترى شكلهما بصورة فردية.

٣ – انقر مرتين بالماوس على Eye. mov clip فى نافذة Timeline بحيث تظهر فى عرض Source. ثم انقر بالماوس على زر Play لعرض Source.

٤ – قم بعمل نفس الشيء لـ Solar 2. mov clip.

٥ – من لوحة Transitions، اسحب Sliding Bands Transition فى مسار Transition، بين Eye. mov و Solar 2. mov، بحيث ينجذب لبداية Solar 2. mov clip.



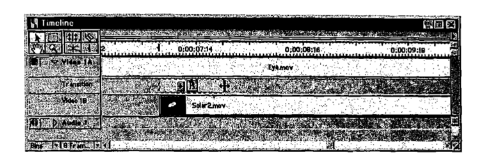
ستقوم الآن بتقصير transition هذا بحيث يمكنك إضافة transitions أخرى لنفس مساحة التداخل. دعنا نقوم أولاً بتغيير عرضك لمساحة transition.

٦ – من قائمة Time Units فى نافذة Timeline، اختر 8 Frames. هذا سيجعل من الأسهل تغيير حجم transition الذى قمت بوضعه تواً بصورة دقيقة. قم بإزاحة Timeline حتى يمكنك رؤية transition الذى قمت بإضافته تواً.

٧ – إذا كانت لوحة Info ليست ظاهرة، اختر Windows -> Show Info.

٨ – اختر أداة Selection ( ) (إذا كان ضرورياً) وضعها على الحافة اليمنى من Sliding Bands transition حتى تتحول إلى مشير القص ( ).

اسحب الحافة الآن حتى يكون عرض Cursor At فى لوحة Info يساوى 7:20.



٩ – من قائمة Time Units فى نافذة Timeline، اختر 4 Frames. ثم اسحب شريط العرض فى نافذة Timeline حتى يظهر Sliding Bands transition مرة أخرى.

١٠ – تأكد أن Track Selector فى أيقونة Sliding Bands Transition يشير لأسفل ( ). إذا لم يكن الأمر كذلك، انقر بالماوس عليه.

يبدأ transition مع Eye. mov clip وينتهى مع Solar 2. mov clip. دعنا نعاين هذا.

١١ – احتفظ بالضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح Option (Mac OS) واسحب بالماوس فى المسطرة من خلال Sliding Bands transition.

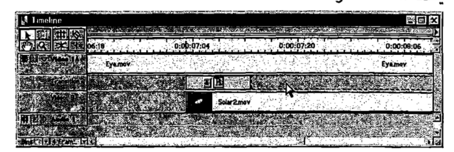


نسخ Transitions

سنقوم الآن بنسخ ثلاث نسخ إضافية من Sliding Bands transition لإنشاء تأثير أطول وأكثر تنوعاً.

١ – فى نافذة Timeline، اختر Sliding Bands transition واختر Edit -> Copy.

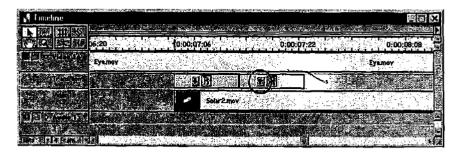
٢ – انقر بالماوس فى مسار Transition بعد Sliding Bands transition تماماً، مما يحدد المساحة الفارغة.



٣ – اختر Edit -> Paste.

تظهر نسخة من نفس transition بعد transition الأول تماماً.

٤ – فى النسخة، انقر بالماوس على Track Selector لجعل السهم يشير لأعلى (⬆).
هذا ينشىء transition يتحرك من مسار Video 1B إلى مسار Video 1A.



دعنا نعاين الذى قمت بأدائه.

٥ – فى نافذة Timeline، استمر فى الضغط على مفتاح Option أو Alt واسحب بالماوس فى مسطرة Timeline على نسختى Sliding Bands transition.

فى النسخة الأولى، يبدأ transition مع Eye. mov clip وينتهى مع Solar 2. mov. فى النسخة الثانية، يبدأ transition مع Solar 2. mov clip وينتهى مع Eye. mov. كما هو معروض فى نافذة Timeline، لذلك، فإن transitions تتبع الاتجاهات التى تحددها أسهم Track Selector.





عكس sliding bands

ستقوم الآن بإنشاء نسختين من نفس transition، ولكن هذه المرة، سنعكس حركة sliding bands (نطاق الذبذبات المنزلق)، مما يجعلها تنزلق من اليمين إلى اليسار.

١ – انقر بالماوس فى مساحة مسار Transition بعد Sliding Bands transition الثانى مباشرة.

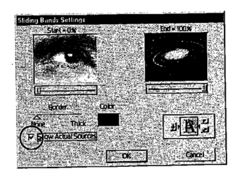
يتم تحديد المساحة الفارغة الآن.

٢ – اختر Edit -> Paste.

يتم لصق Sliding Bands transition الذى قمت بنسخه مسبقاً فى المسار.

٣ – انقر مرتين بالماوس على تلك النسخة لتفتح مربع حوار Sliding Bands Settings.

٤ – اختر Show Actual Sources.



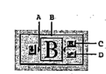
حيث أن Sliding Bands transition السابق انتهى بـ Eye. mov clip، فسينتهى transition هذا مع Solar2. mov clip.

٥ – تأكد أن Track Selector الموجود على يسار أيقونة الرسم المتحرك يشيـــر لأسفل (⬇).

٦ – لعكس حركة sliding bands، انقر بالـماوس على Forward / Reverse Selector (F) الموجود على يمين أيقونة الرسم المتحر ك.

يتـغيـر F (للأمـام) إلى R (للخلف)، وتوضح أيقونة الرسم المتـحرك bands (الذبذبات) تتحرك في الاتجاه المعاكس.

ستـلاحظ وجـود خـانتى تحكم أخـرتين قرب أيقـونة الرسم المتـحـرك. يوجـد حـول الأيقونة نفسها أربع مثلثات، تسمى Edge Selectors، اثنان منها باللو ن الأحمر واثنان باللون الأبيض. النقـر بالماوس على Edge Selectors يضـبط اتجـاه sliding bands. حيث تحدد Edge Selectors الموجودة على يسار ويمين الأيقونة – الملونة باللون الأحمر – أن sliding bands تتـحـرك بصـورة أفقـيـة، بينمـا Edge Selectors الموجـودة بأعلى وأسـفل الأيقـونة تحـدد أن sliding bands تتـحـرك بصـورة عـمودية. يتم تحـديد Edge Selectors ذات اللون الأحمر.



A : حركة أفقية.

B : حركة عمودية.

C : للأمام أو للخلف.

D : Anti - aliasing منخفض، أو عالى أو ملغى.

أسـفل Forward / Reverse Selector يوجـد زر آخـر. وهو يتـحكم فى إذا كـان transition يستـخدم anti – aliasing (صقل) أم لا. حيث يدمج anti - aliasing حواف

bands، مما يعنى ألحواف الخشنة. يتم إلغاء anti - aliasing عندما تستخدم أيقونة (ـ ا، ويتم ضبطه على Low عندما تستخدم أيقونة (ـ ؛ ويتم ضبطه على High عندما تستخدم أيقونة (ـ). ستتركه ملغياً هنا. تكون هذه الضوابط متاحة لـ transitions خاصة فقط.

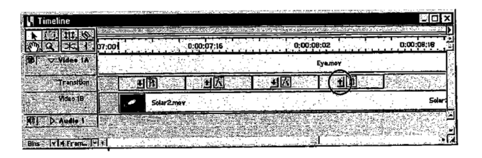
٧ – فى مربع حوار Setting، انقر بالماوس على OK. أخيراً لتكرر Sliding Bands لتعكس أول اثنين، ستقوم بنسخها ولصقها مرة أخرى.

٨ – النسخة الثالثة من Sliding Bands transition (وهى التى قمت بتعديلها توا) يجب أن يتم اختيارها. فإذا لم تكن مختارة، اخترها. ثم حدد Edit -> Copy.

٩ – حدد المساحة الفارغة فى مسار Transition بعد transition الثالث. ثم اختر Edit -> Paste.

تظهر نسخة أخرى من transition فى مسار Transition.

١٠ – فى نافذة Timeline، انقر بالماوس على Track Selector فى أيقونة transition بحيث يشير لأعلى.

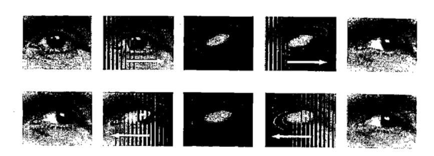


دعنا ننظر على ما يحدث باختصار. لقد قمت بإنشاء أربع نسخ من نفس transition، مع تغيير اتجاهه لأسفل، ولأعلى ولأسفل ثم لأعلى، وتغيير حركة ذبذبات النسختين الثانيتين. دعنا نعاين هذا بـ frame rate محدد.

١١ – من قائمة Time Units فى نافذة Timeline، اختر 1 Second. هذا سيجعل من الأسهل إيجاد شريط مساحة العمل.

١٢ – اسحب أى من نهايتى شريط مساحة العمل ليشمل كلاً من Solar 2. mov و Eye. mov. ثم اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).

ينتج Premiere المعاينة ثم يشغلها فى عرض Program.



١٣ – لمشاهدة المعاينة مرة أخرى، اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS). حيث أن Premiere لايحتاج إنتاج المعاينة مرة أخرى، فإن المعاينة تعمل فى عرض Program فوراً.

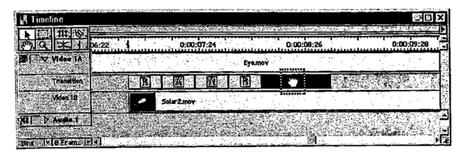
١٤ – احفظ المشروع.

إضافة Zoom transition

لإنهاء المشروع، ستقوم بإضافة Zoom transition، الذى يعمل بصورة مختلفة قليلاً عن Cross Zoom. فبينما يقوم Cross Zoom بعرض عنصر داخل clip، يقوم Zoom transition بتصغير أو تكبير clip فى clip الثانية، مع تشغيل الاثنين معاً. ستستخدم Zoom transition لإنشاء شكل مدرج ومركز للعين (Eye. mov فى Video 1 A) داخل النجوم (Solar 2. mov فى Video 1B).

١ – من قائمة Time Units فى نافذة Timeline، اختر 8 Frames. هذا سيجعل من الأسهل العمل مع transition الذى ستقوم بإضافته.

٢ – من لوحة Transitions، اسحب Zoom transition فى المساحة المتداخلة الباقية بين Solar 2. mov clips و Eye. mov .



٣ – باستخدام أداة Selection ( )، اسحب الحافة اليمنى من Zoom transition حتى تملىء حوالى ثلث مساحة التداخل الباقية بين Eye. mov و Solar 2. mov.

٤ – فى نافذة Timeline، انقر مرتين بالماوس على Zoom transition.

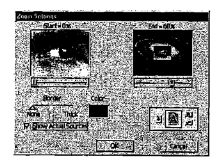
٥ – فى مربع حوار Zoom Settings، اختر Show Actual Sources.

٦ – لجعل Eye. mov clip تقل فى الحجم وتعمل على Solar 2. mov clip، تأكد أن Track Selector يشير لأسفل ( ). وانقر بالماوس على Forward/Reverse Selector حتى يتم ضبطه على (R) Reverse.



٧ – لتصغير Eye. mov، اسحب slider الموجود أسفل عرض End إلى 68%.

تقل Eye. mov clip إلى 68% من حجمها، ويتم تركيزها فى منتصف Solar2. clip.



٨ - انقر بالماوس على OK.

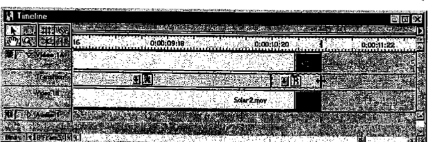
دعنا نعاين هذا.

٩ - استمر فى الضغط على مفتاح Alt أو مفتاح Option واسحب بالماوس المسطرة على Zoom transition.

ينتهى المشروع عندما تصل العين إلى 68%. لإنهاء المشروع، سنستمر فى الاحتفاظ بالعين فى نهاية العرض كجزء داخل النجوم. لعمل هذا، تحتاج إنشاء نسخة أخرى من Zoom transition، مع الاحتفاظ بنسب End و Start كما هى.

١٠ - من لوحة Transition، اسحب Zoom transition فى مساحة التداخل الباقية بين Eye. mov و Solar2. mov.

١١ - إذا كانت الحافة اليمنى من Zoom transition الثانى لاتلائم تماماً نقطة Out الخاصة بـ Solar 2. mov و Eye. mov، اسحبها لليسار أو اليمين حتى تقوم بذلك.



١٢ – انقر مرتين بالماوس على Zoom transition الثانى لفتح مربع حوار Zoom Settings.

١٣ – إذا أردت، اختر Show Actual Source.

١٤ – تأكد أن Track Selector يشير لأسفل، وانقر بالماوس على Forward / Reverse Selector حتى يتم ضبطه على Reverse.

١٥ – اسحب slider الموجود أسفل عرض Start إلى 68%. ضبط قيمة Start على 68% يعمل على استمرار الشكل السابق لنموذج Zoom transitions.

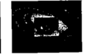
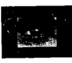
١٦ – اسحب slider الموجود أسفل عرض End إلى 68%.

فضبط End على 68% يحافظ على Eye. mov clip فى حجمه الحالى كجزء داخلى فى Solar 2، بينما يستمر كل منهماعلى العمل لثانية أخرى. احتفظ بالإعدادات الأخرى كما هى.

لضبط قيمة Start وقيمة End على نفس إعداد مربع حوار Zoom Settings، اضغط على مفتاح Shift مع الاستمرار فى ذلك ثم اسحب أى من المنزلقات.

١٧ – انقر بالماوس على OK.

١٨ – لمعاينة نهاية المشروع، اضغط على مفتاح Alt أو Option واستمر فى ذلك واسحب بالماوس فى مسطرة Timeline على الجزء النهائى.

الضغط على Alt/Option مع السحب بالماوس فى مسطرة Timeline يعطيك معاينة سريعة لعملك ولكن بدون تحديد وقت دقيق. للحصول على شكل أكثر دقة لعملك، دعنا ننتج معاينة للمشروع بأكمله.

١٩ – قم بتوسيع مساحة شريط العمل ليغطى الوقت الكامل للمشروع واضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).

تصدير الفيلم

١ - انقـر بالماوس فى أى مكان فى نافـذة Timeline لجـعلهـا نشطـة. هذا يؤكـد أن Premiere يصـدر المشـروع بأكـمله. وإذا كانت نافـذة Monitor وعـرض Source مختارين بدلاً من نافذة Timeline، سيقوم Premiere بتصدير clip فقط المعروض فى عرض Source.

٢ - اختر File -> Export -> Movie..

٣ - فى مربع حوار Export Movie، انقر بالماوس على زر Settings.

٤ - تأكد أن Quick Time مـخـتـاراً لـ File Type وأن Entire Project مـخـتـاراً لـ Range.

٥ - تأكد أيضاً أن Export Video مختاراً وأن Export Audio ليس مختاراً. القيم الإفتراضية للإعدادات الأخرى، بما فى ذلك Compression (الضغط)، جيدة لهذا المشروع. ولقد قمت بضبط حجم اللقطة ومعدلها عندما بدأت المشروع.

٦ - انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Export Movie Settings.

٧ - فى مربع حوار Export Movie، اكتب Dream. mov ليكون اسم برنامج الفيديو. وانقر بالماوس على Save (Windows) أو OK (Mac OS).

يبدأ Premiere فى تنفيذ الفيلم، مع عرض شريط معلومات يقدم تقرير عن مقدار الوقت الذى يستـغـرقـه هـذا الإجراء. عندمـا يكون الفيلم جاهزاً، يتم فتحـه فى عرض Source.

٨ - انقر بالماوس على زر Play لتشاهد ما قمت بإنشائه. قد تلاحظ أن بعض اللقطات يتم إسقاطها أثناء التشغيل. هذا يعتمد على النظام الذى تستخدمه ومعدل اللقطة الذى يتم تصدير الفيلم به.

الدرس الرابع اضافة Transitions

استكشاف المشروع

جرب المشروع الذى قمت بإنشائه كيفما تريد. إليك بعض الإقتراحات:

- جرب تغيير اتجاه transition (انقر بالماوس على Track Selector)، ثم عاين النتائج.
- افتح مربع حوار إعدادات إحدى transition (بالنقر مرتين بالماوس على transition) وانظر كيف تؤثر الخيارات على transition.
- انظر على الفروق بين أيقونات transition عندما تغير حجم الأيقونات فى مربع حوار Timeline Window Options (اجعل نافذة Timeline نشطة ثم اختر Window -> Timeline Window).
- استخدم الاختصارات الموجودة فى Premiere Quick Reference Card وفى Premiere Help للمعاينة فى نافذة Monitor وفى نافذة Timeline.

أسئلة للمراجعة

١ – ماهى طريقتا معاينة transitions؟

٢ – ماذا يفعل زر Track Selector فى transition؟

٣ – ماهو الهدف من إمكانية Anti - Aliasing المتاحة فى عدد من transitions؟

٤ – ماذا يفعل زر Forward / Reverse فى transition؟

٥ – ماهما طريقتا الحصول على معلومات أكثر داخل لوحة Transition عن transition محدد؟

الإجابات

١ – المسح بالماوس فى مسطرة Timeline مع الاستمرار فى الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو Option (Mac OS)، أو عمل معاينة للعمل بالضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).

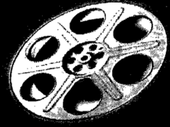
٢ – يضبط زر Track Selector اتجاه transition، على سبيل المثال، من مسار Video 1 A إلى مسار Video 1 B.

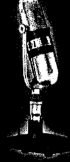
٣ – يقوم Anti - Aliasing بتنعيم حواف التأثير، مما يقلل من الشكل الخشن للحافة.

٤ – يضبط زر Forward / Reverse اتجاه التأثير المستخدم فى transition.

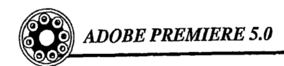
٥ – إلغى تحديد Hide Descriptions فى قائمة Transition Palette، أو اختر Animate فى قائمة Transition Palette .

الدرس الخامس



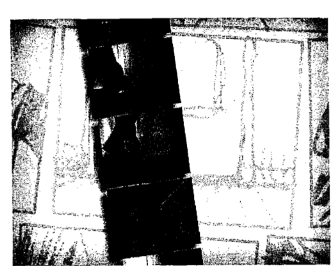






الدرس الخامس

إضافة صوت



تضيف الموسيقى الصحيحة أو مؤثرات الصوت تأثيراً خاصاً لبرنامج الفيديو. يجعل Adobe Premiere من السهل إضافة صوت إضافى، ودمجه والتحكم بعناية فى درجة الصوت للحصول على أقصى تأثير.



الدرس الخامس إضافة صوت

لكى تتعلم كيفية العمل مع الصوت فى Premiere، ستقوم بإنشاء إعلان ترويجى عن مهرجان الأفلام، باستخدام عدد من الطرق الأساسية الخاصة بالصوت. وستتعلم بصفة خاصة كيفية عمل مايلى:

- وضع clips صوت.
- تعديل تلاشيات الصوت ودرجته.
- فصل clips الصوت والصورة.
- تزامن مسارات الصوت والصورة.

بدأ العمل

بسبب أنك ستحتاج وضع clips صوت فى هذا الفصل، فتأكد أولاً أن مكبرات أو سماعات جهاز الكمبيوتر معدة لتشغيل أصوات بدرجة ملائمة. بالإضافة إلى ذلك، تأكد أنك تعرف مكان الملفات المستخدمة فى هذا الدرس. وقم بإدخال CD - ROM إذا كان ضرورياً. للحصول على مساعدة، انظر جزء "استخدام ملفات Classroom in a Book".

للتأكد أن خيارات Premiere معدة على القيم الافتراضية، قم بإنهاء Premiere، ثم احذف ملف الخيارات كما هو موضح فى جزء "استعادة التفضيلات الافتراضية".

١ – إبدأ Premiere. إذا كان عاملاً بالفعل، اختر File -> New -> Project.

٢ – فى نافذة New Project Settings، اختر Quick Time لـ Editing Mode واختر 30 لـ Timebase.

دعنا نقوم بإعداد بعض الخيارات التى سيقوم Premiere باستخدامها عندما تصدر فيلم فى نهاية هذا الدرس.

٣ – انقر بالماوس على زر Next لعرض إعدادات ملف الفيديو.

٤ – (Windows فقط) اختر Video فى خانة Compressor.

٥ – اكتب 240 فى مربع Frame Size الأول.

يقوم Premiere بإدخال 180 أتوماتيكياً فى حقل البيانات الثانى.

٦ – اختر 15 فى خانة Frame Rate.

٧ – انقر بالماوس على زر Next لعرض إعدادات الصوت.

٨ – اضبط Rate على 11 kHz واضبط Format على 8 bit - Mono.

٩ – انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار New Project Settings.

عرض الفيلم المكتمل

إذا أردت رؤية ما ستقوم بإنشائه، يمكن إلقاء نظرة على الفيلم المكتمل. بسبب أن أجزاء هذا الدرس تسمح لك بإتخاذ قرارات التحرير الخاصة بك، فقد يكون برنامج الفيديو الخاص بك مختلف قليلاً.

١ – اختر File -> Open وانقر مرتين بالماوس على ملف 05 Final. mov فى مجلد Final، داخل مجلد 05 Lesson.

يفتح برنامج ملف الفيديو فى عرض Source الخاص بنافذة Monitor.

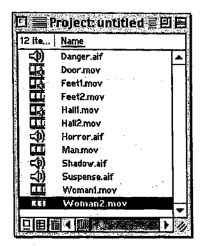
٢ – انقر بالماوس على زر Play (▶) لعرض برنامج الفيديو.

استيراد وتنظيم clips

الآن أنت مستعداً لاستيراد ملفات source. للحفاظ على تنظيم الأمور، ستقوم بإنشاء Bin (صندوق) لملفات الصوت ثم تحرك هذه الملفات فى sound bin.

١– قم باستيراد الملفات بإحدى الطرق التالية، تبعاً لنظامك:

- فى Mac OS، اختر File -> Import -> Multiple، افتح مجلد 05 Lesson، واختر Danger. aif ثم انقر بالماوس على Import. قم بعمل نفس الشيء للملفات الباقية، ولكن لاتستورد ملف Final. ثم انقر بالماوس على Done.
- فى Windows، اختر File -> Import -> File، وافتح مجلد 05 Lesson. اختر كل الملفات (إلا مجلد Final) باختيار الملف الأول، مع الاستمرار فى الضغط بالماوس على زر Shift ثم اختيار الملف الأخير. انقر بالماوس على Open. يتم إضافة ملفات الفيديو والصوت لنافذة Project.



Bins هى حاويات يمكنك إنشائها لتخزين وتنظيم ملفات clip. ستقوم بإنشاء bin للفات الصوت.

٢ – انقر بالماوس على نافذة Project لجعلها نشطة. ثم اختر <- Project -> Create Bin، واكتب Sounds ثم انقر بالماوس على OK.

٣ – فى نافذة Project، استمر فى الضغط على مفتاح Control (Windows) أو مفتاح Shift (Mac OS) وانقر بالماوس على أيقونة Sounds bin (لإلغاء اختيارها)، وانقر بالماوس على أيقونات Danger.aif، و Horror. aif، و Shadow. aif، و Suspense. aif لاختيارها. ثم اسحبها لأيقونة Sounds bin.

لكى تجعل من الأسهل التعرف على clips فى نافذة Project، دعنا نغير عرض النافذة.

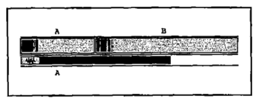
٤ – اختر Window -> Project Window Options، واختر Thumbnail View (عرض مصغر) من القائمة بأعلى مربع الحوار ثم انقر بالماوس على OK.

أخيراً، ستقوم بحفظ وتسمية المشروع.

٥ – اختر File -> Save، واكتب Mystery. ppj ليكون الاسم. ثم انقر بالماوس على Save. فى Windows، امتداد الملف الافتراضى لمشاريع Project، وهو ppj، يتم إضافته لاسم ملفك بصورة أتوماتيكية. فى Mac OS، اكتب الامتداد كجزء من اسم الملف.

إنشاء L - cut

يستخدم الفيديو والفيلم طريقة تسمى split edit لإنشاء transition صوت بين المشاهد. فى split edit الفيديو، يمتد الصوت الذى ينتمى لـ clip واحد فى واحد أو أكثر من clips المجاورة. فقد يمتد صوت مشهد الغابة الهادىء، مثلاً، فى مشهد آخر به زحام. يوجد نوع خاص من split edit، يسمى L - cut ونقوم فيه بمد الصوت فقط فى clip التالى.



L - cut يسمح لصوت clip (A) أن يمتد فى clip التالى (B).

فصل الصوت والصورة

عندما تقوم بتصوير مشهد بكاميرتك، فأنت تلتقط الصوت والصورة معاً فى نفس الوقت. وعندما تقوم بتحويل المشهد إلى أرقام، يتم وصل الصوت والصورة معاً فى ملف واحد. فى Premiere، يعرف هذا باسم hard link. يمكنك فصل هذه الاتصالات لاستبدال أو تحرير الصوت والصورة بطريقة مستقلة. فى درس تالى، ستقوم مؤقتاً بتخطى clips المتصلة بدلاً من فصل الاتصال (انظر جزء "إنشاء split edit). ستبدأ بتجميع أول اثنين من clips الفيديو فى المشروع.

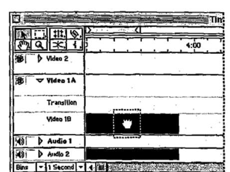
١ – انقر بالماوس على شريط عنوان نافذة Timeline لجعلها نشطة. اختر Window Timeline Window Options <-. اختر الأيقونة ذات الحجم المتوسط فى خانة Icon Size وانقر بالماوس على OK.

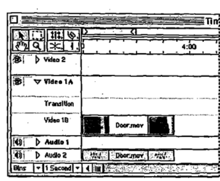
٢ – فى نافذة Timeline، تأكد أن مسار Video 1، يتم توسيعه بحيث يتم عرض مسار Video 1A ومسار Transitioin ومسار Video 1B. إذا لم يتم توسيعه، انقر بالماوس على السهم الموجود على يسار مسار Video 1.

٣ – من نافذة Project، اسحب Door. mov فى مسار Video 1B، مما يضعها فى

نقطة بداية Timeline.

هنا قمت بوضع clip في مسار Video 1B لأنك ستقوم بعد ذلك بوضع clips في مسار Video 1A.





عندما تضع clip في مسار Video 1B، يتم وضع جزء الصوت من clip أتوماتيكياً في مسار Audio 2. عندما تضيف clips بها صوت لمسار Video 1A، يظهر الصوت في مسار Audio 1. لاحظ أنه أثناء تحريك clip في Timeline، يتحرك جزء الصوت معه.

٤ – اسحب Hall 1. mov من نافذة Project إلى مسار Video 1B، مما يجعل clip تلك تنجذب لنهاية Door. mov.

دعنا نلقي نظرة على ماقمت بتجميعه حتى الآن.

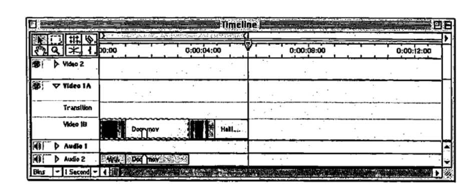
٥ – اجعل شريط مساحة العمل يغطي كل clips المتجاورة بالضغط على Alt (Windows) أو Option (Mac OS) وأنت تنقر بالماوس عليه. ثم اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).



يعمل الصوت مع الصورة. بسبب أن الصوت فى Hall 1. mov تم تسجيله بعيداً عن الباب أكثر من الصوت فى Door. mov، فمن الصعب سماع الباب أثناء فتحه. بدلاً من ذلك، ستحذف صوت Hall 1. mov وتسمح للصوت من Door, mov أن يمتد فى تلك clip.

٦ – انقر بالماوس على جزء الصوت فى Hall 1. mov لاختياره.

٧ – اضغط على مفتاح Delete الموجود على لوحة المفاتيح لحذف الصوت.



يحتوى Door. mov clip الذى قمت بإضافته لنافذة Timeline على صوت وصورة متصلين. فى هذا الدرس، ستقوم بفصل الصوت والصورة لتحريرهم بصورة منفصلة.

٨ – اختر جزء الصوت أو الصورة من Door. mov clip.

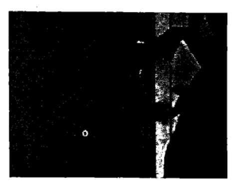
٩ – اختر Edit -> Break Link.

لم تعد أجزاء الصوت والصورة فى clip متصلة، لذلك يمكن تحريكها وقصها بصورة منفصلة.

قص الصور

ستقوم بعد ذلك بقص clip الأولى حتى يتلائم الحدث مع الحدث الموجود فى Hall 1. mov الذى يتبعه. هذا سيسمح لك أيضاً بمد الصوت من Door. mov فى clip الثانية.

١ – اسحب Shuttle Slider الموجود أسفل عرض Program لإيجاد اللقطة في Door. mov الواقعة قبل أن يبدأ معطف الرجل في إخفاء مقبض الباب (في 2:03).



٢ – في نافذة Timeline، اختر أداة ripple edit.



٣ – في نافذة Timeline، ضع المشير على نهاية Door. mov video. يتحول المشير إلى أداة ripple edit.

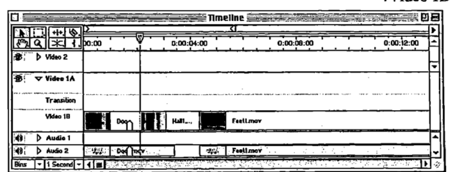
٤ – قم بقص جزء الصورة بسحبه لليسار حتى ينجذب لسطر التحرير.

لقد أكملت الآن L - cut، الذي يمتد فيه صوت clip في clip التالية.

٥ – اختر أداة Selection ( ) لإلغاء اختيار أداة ripple edit.

ستقوم الآن بإضافة video clip الجديد.

٦ – اسحب Feet 1. mov clip إلى اليمين تماماً من Hall 1. mov clip في مسار Video 1B.



٧ – قم بمد شريط مساحة العمل ليشمل clips التى قمت بإضافتها تواً، ثم اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS) لمعاينتها.

٨ – احفظ المشروع باختيار File -> Save.



استخدام markers

تقدم markers (المحددات) طريقة تحدد مناطق مهمة زمنياً. فهى تساعدك على وضع وترتيب clips. يمكن أن يحتوى Timeline وكل clip على عدد من المحددات يصل إلى عشرة. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن يحتوى Timeline وكل clip على عدد من المحددات غير المرقمة يصل إلى 999. قم بالعمل مع المحددات بنفس الطريقة تقريباً التى تعمل بها مع نقاط Out و In، ولكن على عكس نقاط Out و In، فإن المحددات تكون للإشارة فقط ولاتغير برنامج الفيديو. بصفة عامة، قم بإضافة محدد لـ clip للإشارة إلى النقاط الهامة داخله، وقم بإضافة محدد لـ Timeline للإشارة إلى النقاط الزمنية المهمة التى تؤثر على clips متعددة، مثل تزامن الصوت والصورة على clips مختلفة.

عندما تضيف محدد لـ clip فى عرض Source، سيكون هذا المحدد، وأى محددات أخرى فى master clip، موجود مع clip عندما تضيفه إلى Timeline. مع ذلك، إذا فتحت clip من نافذة Project وأضفت محدد له، لن يتم إضافة المحدد لأى نسخ clip الموجودة بالفعل فى Timeline.

عندما تضيف محدد لـ Timeline أو لعرض Program، فإنه يظهر فى كل من عرض Timeline وعرض Program، ولكن لايتم إضافته لأى master clips. يظهر المحدد الذى تضيفه لـ clip فى Timeline مع clip هذا، والمحدد الذى تضيفه لـ Timeline نفسه يظهر على مسطرة الوقت.

من Adobe Premiere User Guide، الفصل الرابع.

استخدام محددات لعمل تزامن بين clips

عند العمل مع clips، صوت متصلة بصورة، فمن المحتمل أن تصادف مواقف تحتاج فيها عمل تزامن بين صوت وصورة clip. فى هذا الجزء من الدرس، ستقوم بعمل cut لاثنين من clips يعبرا عن رجل يمشى، تم تصويره من زوايا مختلفة. إحدى clip لايوجد بها صوت، لذلك فأنت تحتاج وضعها حتى تتلائم خطوات القدم فيها مع الصوت المناسب لها فى جزء الصوت الموجود فى clip الأخرى التى يوجد بها رجل يمشى. أدق الطرق الموجودة وأبسطها لعمل تزامن بين clips تلك هى إدخال محددات عند الأحداث المتلائمة فى كلا clips.

ستبدأ بتحديد خطوة القدم فى clip التى سيتم وضعها.

١ – انقر مرتين بالماوس على Feet 2. mov clip فى نافذة Project لعرضه فى عرض Source.

٢ – شغل clip بالنقر بالماوس على زر Play (▶).

٣ – اسحب shuttle slider الموجود أسفل عرض Source لتحديد أول خطوة لقدم الرجل اليمنى. قم بالبحث عن أول لقطة التى يلمس فيها كعب القدم اليمنى الأرض.



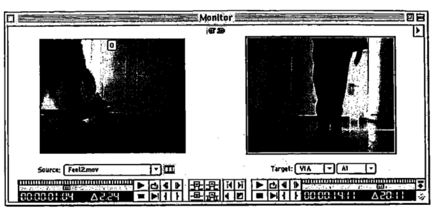
ستقوم الآن بتحديد هذا المكان. يسمح لك Premiere باستخدام محددات رقمية أو غير رقمية. المحددات الرقمية أفضل لأنها تسمح لك بالقفز بسرعة إلى المحدد بالضغط على Control (Windows) أو Command (Mac OS) متبوعاً برقم المحدد. يمكن لكل clip أن يحصل على عدد من المحددات الرقمية يصل إلى عشرة محددات.

٤ – حدد تلك النقطة فى clip باختيار clip -> Set Marker -> 0. يظهر هذا المحدد بأعلى الصورة فى عرض Source.

ستقوم الآن بإدخال محدد فى Timeline، باستخدام عرض Program لـ Feet 1. mov clip كمرشد.

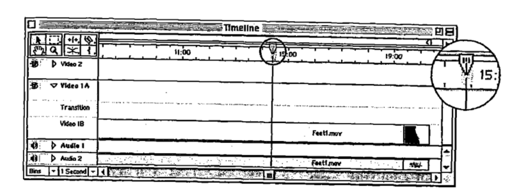
لكى تقوم بتحديد أو عمل تزامن للأصوات فى clip صوت، قم بعرض clip على شكل موجة. ثم قم بتوسيع مسار الصوت بالنقر بالماوس على السهم المجاور للمسار. تظهر الأصوات كنبضات فى شكل الموجة المعروضة بأسفل مسار الصوت.

٥ – اسحب shuttle slider الموجود أسفل عرض Program حتى تقوم عروض Program و Source بعرض نفس الدقيقة فى الحدث (فى 14:11 أسفل عرض Program). فى عرض Program، انقر بالماوس على زر Frame Forward (|▶) وزر Frame Back (◀|) لإيجاد اللقطة التى تتصل فيها القدم اليمنى بالأرض. (يمكنك أيضاً استخدام مفاتيح السهم الأيمن والأيسر على لوحة مفاتيحك).



٦ – حدد تلك النقطة فى Timeline باختيار Clip -> SetMarker -> 0.

يظهر محدد فى Timeline فى سطر التحرير وعلى clip فى عرض Program.
لايمثل الرقم الذى تختاره من قائمة Set Marker أى فارق طالما أنك لم تكن قد استخدمته بالفعل فى نفس clip. اختيار رقم محدد تم استخدامه من قبل فى نفس clip يحرك هذا المحدد للقطة الحالية.

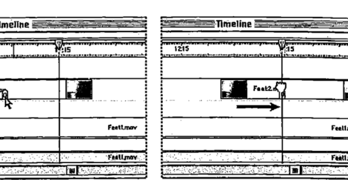


الآن يمكنك تزامن clips الاثنين معاً بمحاذاة محدداتهما. ستقوم بعمل هذا بوضع Feet 2. mov clip فى مسار Video 1A. أى صورة فى المسارات العليا تغطى أو تخفى الصور الموجودة فى المسارات السفلى، فيما عدا عندما يكون المسار الأعلى له إعداد Transparency. ستقوم هنا بوضع clip فى مسار Video 1A ليغطى جزء من الصورة فى مسار Video 1B. (بسبب أن clip فى Video 1B ليس بها أى صوت، فإن الصوت الأساسى لايتغير). تكون النتيجة مشابهة لاستخدام زر Overlay (انظر "القص والإدخال والوضع"). ميزة هذه الطريقة أنه من الأسهل تحديد مكان ووضع clips المركبة الخاصة بك.

٧ – فى الركن الأيسر السفلى من نافذة Timeline، اختر 1/2 second من قائمة وحدات الوقت.

٨ – اسحب Feet 2. mov clip من عرض Source فى مسار Video 1A.

٩ – ضع المشير على المحدد فى Feet2. mov clip واسحب clip حتى ينجذب المحدد فى clip إلى سطر التحرير، الموجود على المحدد الآخر فى Timeline.



١٠ – اسحب شريط مساحة العمل ليشمل الوضع الذى قمت بإنشائه، ثم اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS) لمعاينته. يجب أن تماثل خطوات الأقدام فى Feet 2. mov clip مسار الصوت لـ Feet 1. mov clip. إذا لم تكن محدداتك موضوعة بصورة صحيحة، قد يكون الصوت والصورة غير متزامنين قليلاً. يمكنك تصحيح هذا بسهولة.

١١ – إذا كان صوت وقع الأقدام يحدث قبل أو بعد اتصال كعب القدم بالأرض، حرك Feet2. mov clip قليلاً وعاينه مرة أخرى.

لتحريك clip فى Timeline لقطة فى كل مرة، انقر بالماوس على clip لاختياره ثم اضغط على مفاتيح السهم الأيمن أو الأيسر لتحريك clip فى المكان المراد. كل مرة تضغط فيها على مفتاح السهم، فإن clip يتحرك لقطة واحدة كل مرة.

١٢ – عندما ترضى عن تزامن clip مع الصوت، احفظ المشروع.



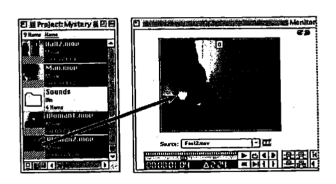
لتقفز لمحدد مرقم، اضغط على Control (Windows) أو (Mac Command OS)، ثم اضغط على مفتاح الرقم الذى يتماثل مع رقم المحدد.



وضع صورة بدون صوت

بما أنك وضعت وزامنت clip الثانى الخاص بالرجل الماشى مع الصوت، فستقوم بوضع clips إضافية لاتحتاج عمل تزامن لها وليس لها صوت متصل بها. كما هو الحال من قبل، ستضع clips فى مسار Video 1A. وسيعمل الصوت الموجود فى Feet 1. mov من ورائها.

١ - فى نافذة Project، استمر فى الضغط على مفتاح Control (Windows) أو مفتاح Shift (Mac OS) وانقر بالماوس على Hall 2. mov، Man. mov، Woman 1. mov، و Woman 2. mov لاختيارها جميعاً. ثم اسحبهم بالماوس إلى عرض Source فى نافذة Monitor.



ملاحظة clip فى Timeline يمكن أن يحتوى على اسم clip، ولكن قد لايتم عرضه إذا كان clip قصير جداً أو إذا اخترت تنسيق مسار لايحتوى على اسم. لترى اسم clip فى Timeline، انقر بالماوس على شريط عنوان Timeline لتنشيطه، إذا كان ضرورى، ثم ضع المشير ببساطة على clip.

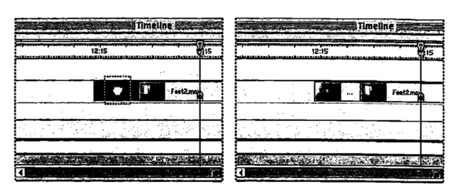
٢ - من قائمة Source الموجودة أسفل عرض Source، اختر Woman 1. mov.

يظهر Woman 1. mov clip فى عرض Source.

٣ - انقر بالماوس على زر Play (▶) لمعاينة clip.

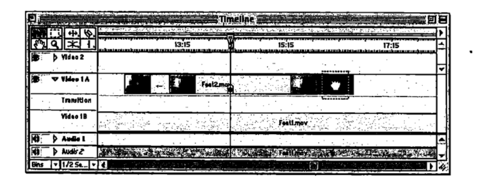
٤ - اسحب مربع تمرير Timeline لعرض منتصف Feet 2. mov clip.

٥ – اسحب Woman 1. mov clip من عرض Source إلى مسار Video 1A، بحيث ينتهي عند بداية Feet 2. clip الذي أدخلته مبكراً.



٦ – من قائمة Source، اختر Woman 2. mov، ثم انقر بالماوس على زر Play لعاينته.

٧ – اسحب Woman 2. mov clip من عرض Source إلى مسار Video 1A، مع وضعه فى نهاية Feet 2. mov clip.



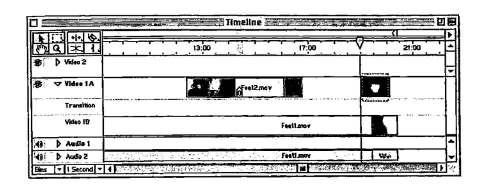
لديك الآن ثلاثة clips تغطى جزء من Feet 1. mov. عند هذه المرحلة، نريد عرض جزء من Feet1. mov، لذا فنضع clip التالى بحيث يبدأ بعد نهاية Woman 2. mov بثوانى قليلة.

٨ – فى الركن الأيسر السفلى من نافذة Timeline، اختر 1 Second من قائمة وحدات الوقت.

٩ – من قائمة Source، اختر Hall 2. mov ثم انقر بالماوس على زر Play لمعاينته.

١٠ – اسحب سطر التحرير في Timeline حتى يصل إلى 19:00.

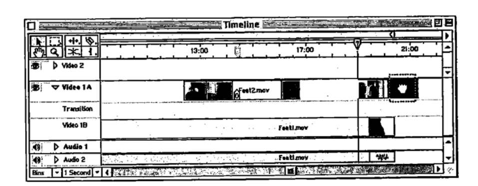
١١ – اسحب Hall 2. mov clip في مسار Video 1 A واسمح لبدايته أن تنجذب لسطر التحرير.



يمكنك الآن إدخال آخر clip من ملف التحرير.

١٢ – اختر Man. mov من قائمة Source، ثم عاينه.

١٣ – اسحب Man. mov clip في مسار Video 1 A إلى نهاية clip السابقة.



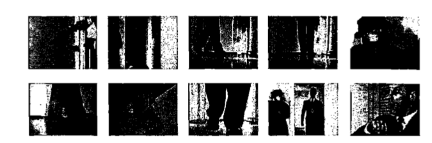
دعنا نلقى نظرة على المشروع بأكمله.

١٤ – قم بتوسيع شريط مساحة العمل ليشمل المشروع بأكمله، ثم اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).

١٥ – للإزالة من Timeline، انقر بالماوس على السهم المجاور لمسار Video 1 A لطى مسار الفيديو.

تظهر clips فى مسار الفيديو كما لو كانت موضوعة فى مسار واحد. يمكنك الآن النقر بالماوس على السهم مرة أخرى فى أى وقت للعمل مع clips على مسارات Video 1 A و Video 1 B.

١٦ – احفظ المشروع.



إضافة clips صوت

بالإضافة إلى الصوت المتزامن المسجل عندما تصور ملف الفيديو، يمكن أيضاً استيراد وإضافة ملفات صوت فقط. قد تشمل هذه الملفات رواية، أو موسيقى، أو مؤثرات قمت بتسجيلها أو شرائها من مكتبة موسيقية. وفى هذا الجزء من الدرس، ستضيف بعض clips الصوت المحتوية على موسيقى ومؤثرات. ستكون clips الصوت التى تستخدمها موجودة فى Sounds bin. فى أول هذا الدرس رأيت أن إضافة clips لمسار Video 1 A أخفى clips الصورة الموجودة أسفله فى مسار Video 1 B. مع ذلك، فعندما تضيف صوت لمسارات مختلفة، فإن التأثير يكون مختلف. بدلاً من تغطية الصوت الموجود أسفله، فإن الصوت على كل المسارات يتم مزجه حتى تستطيع سماع كل مسارات الصوت معاً.

أول صوت ستضيفه هو مؤثر صوتى لضبط حالة هذا الجزء من ملف الفيديو.

١ – في نافذة Project، انقر مرتين بالماوس على Sounds bin.

تفتح Sounds bin على نافذة Project.



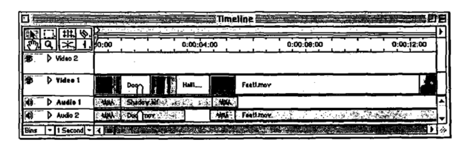
٢ – انقر مرتين بالماوس على Shadow. aif.

يفتح clip في عرض Source من نافذة Monitor.

٣ – لتفتح clip الصوت، انقر بالماوس على زر Play (▶).

٤ – للذهاب لنقطة بداية Timeline، انقر بالماوس على شريط عنوان نافذة Timeline لتنشيطها، ثم اضغط على مفتاح السهم العلوى على لوحة المفاتيح.

٥ – اسحب Shadow. aif من Sounds bin إلى مسار Audio 1، مما يضعه فى نقطة بداية Timeline.

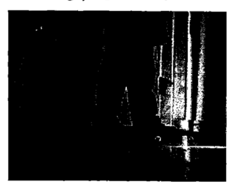


٦ – غير حجم شريط مساحة العمل بحيث يشمل مدة clip الصوت المسمى Shadow. aif ثم اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).

يتم مزج الصوت من clip الفيديو الأول مع clip الصوت الذى أدخلته تواً.

سيكون clip الصوت التالى الذى ستضيفه مؤثر صوتى. ستضعه قبل أن يلتف الرجل بفترة قليلة، كما لو كان الرجل يستدير كرد فعل لهذا الصوت.

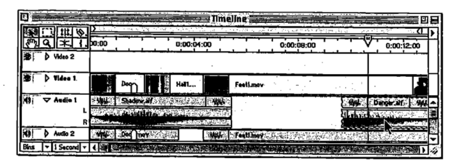
٧ – اسحب سطر التحرير فى Timeline إلى نقطة توجد قبل بدأ الرجل فى الاستدارة لليمين فى Feet 1. mov clip بلقطات عديدة (فى 10:20 تقريباً).



٨ – اسحب Danger. aif من Sounds bin إلى مسار Audio 1 بحيث يكون فى منتصف سطر التحرير تقريباً. بسبب أن الفترة الزمنية الفاصلة بين المؤثر الصوتى واستدارة الرجل دقيقة وهامة لجعل رد فعل الرجل يبدو بصورة طبيعية، فستقوم الآن بتعديل مكان الصوت.

٩ – انقر بالماوس على السهم المجاور لمسار Audio 1 لتوسيعه. هذا يسمح لك برؤية الصوت معروضاً على شكل موجة.

١٠ – اسحب الجزء العلوى من Danger. aif حتى يكون معظم التشويش (الذى تمثله النبضة الكبيرة فى شكل الموجة) قبل سطر التحرير، أى قبل أن يستدير الرجل مباشرة.



١١ - لمعاينة عملك، اسحب شريط مساحة العمل حتى يمتد من بداية Timeline حتى بعد نهاية clip الصوت الذى قمت بإدخاله تواً. ثم اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).

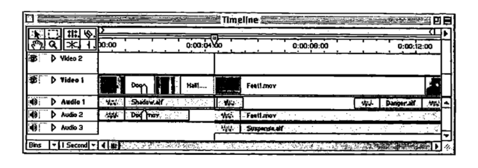
إذا بدا أن الرجل يستدير قبل أن يسمع الصوت مباشرة أو بعد أن سمعه بفترة طويلة، قم بتغيير مكان clip الصوت قليلاً.

١٢ - لكى تبسط Timeline، انقر بالماوس على السهم المجاور لمسار Audio 1 لطيه.

ستقوم الان بإضافة آخر clips الاثنين المحتويين على مؤثرات صوتية بوضعهما فى مسار Audio 3. إذا كان ضرورياً، يمكنك إضافة مسارات صوت إضافية (يصل عددها حتى 99)، ولكنك لن تحتاج تنفيذ هذا المشروع.

١٣ - اسحب سطر التحرير فى Timeline حتى يكون عند بداية Feet 1. mov clip.

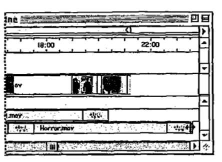
١٤ - اسحب Suspense. aif من Sounds bins إلى مسار Audio 3 وضعه فى سطر التحرير.

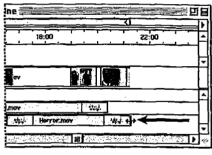


١٥ - اسحب الآن Horror. aif إلى مسار Audio 3 وضعه فى نهاية Suspense. aif clip.

بسبب أنك أردت كل الصوت أن ينتهى عند نهاية clip الصورة الأخيرة، فستحتاج قص Horror. aif audio clip.

١٦ - حرك المشير لنهاية Horror. aif clip ثم اسحب بالماوس للقص حتى ينجذب ليتحاذى مع نهاية آخر clip صورة.





١٧ - احفظ المشروع.

إنشاء مؤثرات صوتية

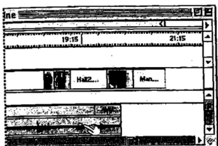
فى Premiere، يمكنك عمل fade in و fade out لإنشاء transitions أكثر روعة بين clips. دعنا نقوم أولاً بعمل fade out لنهاية مسار الصوت المتصل بـ Feet 1. mov video clip.

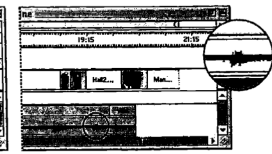
١ - فى الركن الأيسر السفلى من نافذة Timeline، اختر 1/2 Second من قائمة Time Unit.

٢ - فى نافذة Timeline، انقر بالماوس على السهم الموجود على يسار مسار Audio 2 لتوسيعه. فى منتصف شكل الموجه الصوتية يوجد خط أحمر يسمى fade control (ضابط التلاشى)، وهو معروف أحياناً باسم rubber band. يحدد fade control درجة الصوت النسبية. بصفة افتراضية، fade control عبارة عن خط مستقيم، مما يعنى أن درجة الصوت ثابتة خلال clip. لإضافة fade، حرك إحدى طرفى fade control لأعلى أو لأسفل.

> **ملاحظة** الخط الأزرق الموجود خلال شكل الموجة هو pan control، وهو يسمح لك بضبط الدرجة التى يعمل بها الصوت فى قناة الاستريو اليسرى أو اليمنى. لن تغير pan control فى هذا الدرس.

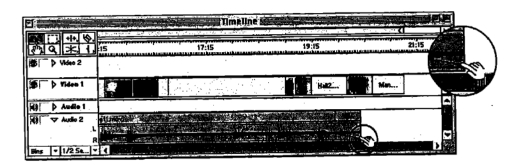
٣ – فى مسار صوت Feet 1. mov، انقر بالماوس على fade control فى نقطة تتماثل مع منتصف Hall 2. mov video clip.





النقر بالماوس ينشىء مربع أحمر، يسمى handle. يقوم Handle بتقسيم fade control إلى أجزاء منفصلة حتى تستطيع تعديل أجزاء من الصوت. يشمل Fade Control دائماً handle فى كلا طرفيه، لذلك لايجب عليك إنشاء handles هذه.

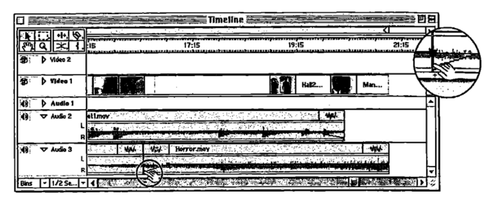
٤ – فى نهاية clip الصوت، اسحب handle لأسفل بأقصى ما تستطيع.



هذا ينشىء انحدار لأسفل عن handle الأول الذى قمت بإنشائه. يقوم هذا الانحدار بعمل fate out للصوت. مما يعنى أنه بسبب أنك سحبت handle لأسفل، فإن الصوت يتلاشى حتى لايوجد صوت تماماً فى النهاية. يبدأ الصوت فى Horror. aif clip شديد جداً ونحن نريد زيادة ارتفاعه فى النهاية لعمل إثارة. لأداء هذه التغييرات، ستقوم بعمل fade in للصوت بإنشاء اثنين منفصلين من handles.

٥ – انقر بالماوس على السهم المجاور لمسار Audio 3 لتوسيع هذا المسار.

٦ - فى clip صوت Horror. aif، انقر بالماوس على fade control بعد نصف ثانية من نقطة In. ثم اسحب handle فى نقطة In لأسفل.



يقوم الانحدار العلوى بعمل fade in للصوت. دعنا نقوم الآن برفع الصوت ببطء.

٧ - انقـر بالماوس على fade control فى Horror. aif فى نقطة تتـمـاثل مع handle الذى أنشأته فى مسار Audio 2. يتم إنشاء handle آخر.

٨ - اسحب Handle الطرف الأيمن من Fade Control لأعلى لزيادة الصـوت فى نهاية clip. سيتم عمل fade in لدرجة ارتفاع صوت clip هذا الآن حتى يصل الصوت لمستوى كامل، مع الحفاظ على هذا المستوى لحوالى ثانيتين، ثم زيادته لمستوى أعلى فى نهاية clip.

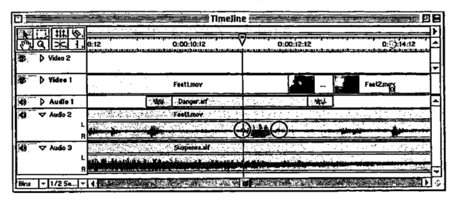
دعنا نعاين هذا

٩ – تأكد أن شريط مساحة العمل يشمل برنامج الفيديو بأكمله، ثم اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).

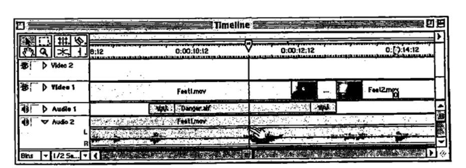
فى منتصف هذا الجزء تقريباً، من المحتمل أن تكون قد لاحظت أن الرجل يذكر اسماً ولكن درجة الصوت منخفضة جداً حتى يمكن سماع هذا الاسم بوضوح. ستحتاج زيادة صوت هذا الجزء فقط من clip الصوت.

١٠ – اسحب سطر التحرير إلى منتصف برنامج الفيديو لتحديد مكان اسم "Marilyn" فى جزء الصوت من Feet 1. mov.

١١ – انقر بالماوس على fade control على كلا جانبى النبضة التى تشكل كلمة "Marilyn" (فى 11:12 و 12:03).

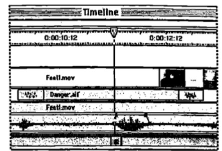


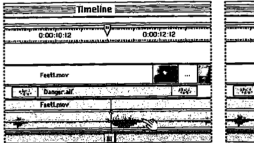
١٢ – على يمين handle الأول انقر بالماوس واسحب لأعلى لإنشاء وتحريك handle فى خطوة واحدة.





١٣ – ضع المشير على اليسار تماماً من handle الذى أنشأته فى نهاية النبضة. ثم انقر بالماوس واسحب لأعلى لإنشاء وتحريك handle فى خطوة واحدة.



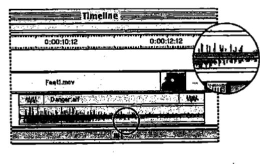


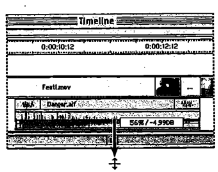
افحص هذا المستوى بتشغيل هذا الجزء من المشروع.

١٤ – تأكد أن مساحة شريط العمل تشمل مساحة clip الذى قمت بتغييره تواً ثم اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS). أخيراً، المؤثر الصوتى الذى أضفناه قبل استدارة الرجل عالى قليلاً. لذا ستستخدم الآن طريقة جديدة لتغيير درجة الصوت خلال clip.

١٥ – انقر بالماوس على السهم المجاور لمسار Audio 1 لتوسيعه.

١٦ – حدد مكان Danger. aif فى مسار Audio 1. ضع المشير على fade control فى أى مكان بين handles الاثنين. استمر فى الضغط على مفتاح Shift واسحب هذا الجزء لأسفل حتى تصبح درجة المستوى 5db –. لاحظ أن Premiere يسمح لك بالسحب بالماوس خارج مسار الصوت وبذلك يمكنك عمل تعديلات دقيقة فى المستوى.





يتحرك الجزء بأكمله، مما يعدل من ارتفاعه.

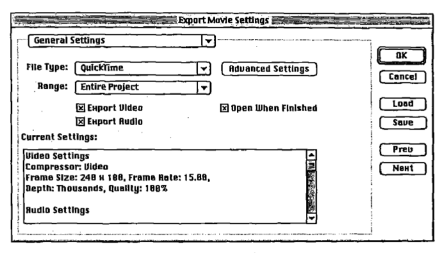
١٧ – لمعاينة المشروع، تأكد أن شريط مساحة العمل يشمل كل clips. ثم اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).

تصدير الفيلم

بذلك تكون قد انتهيت من التحرير، ولكن برنامج الفيديو ما يزال مكون من ملفات صوت وصورة عديدة وملف مشروع Premiere. ولكى توزعه كملف واحد، تحتاج تصديره لملف فيلم.

١ – اختر File -> Export -> Movie.

٢ – فى مربع حوار Export Movie، انقر بالماوس على Settings.



٣ – تأكد أن Quick Time مختاراً لـ File Type وأن Entire Project مختاراً لـ Range.

٤ – تأكد أيضاً أن خيارات Export Audio و Export Video محددة. يمكنك ترك باقى الإعدادات كما هى لأنك قمت بإعدادهم عندما بدأت المشروع.

٥ – انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Export Movie Settings.

٦ – فى مربع حوار Export Movie، حدد مجلد 05 Lesson للمكان واكتب Mystery. mov ليكون اسم برنامج الفيديو. انقر بالماوس على Save (Windows) أوOK (Mac OS).

يبدأ Premiere فى عمل الفيلم، مع عرض شريط معلومات يقدم تقدير لمقدار الوقت الذى سيستغرقه هذا العمل.

٧ – عندما يكتمل الفيلم، يفتح فى نافذته الخاصة به.

٨ – انقر بالماوس على زر Play (▶) لتشغيل الفيلم.

استكشاف المشروع بحرية

جرب بحرية كيفما تشاء المشروع الذى قمت بإنشائه تواً. إليك بعض الاقتراحات:

- حاول إدخال محددات رقمية خلال المشروع وحاول القفز إليهم بالضغط على Control (Windows) أو Command (Mac OS) متبوعاً برقم المحدد.
- من مربع حوار Project Window Options، اختر أيا من العروض واعرض الخيارات لنافذة Project ثم انظر على النتائج.
- باستخدام Feet 1. mov clip، اقطع الاتصال بين أجزاء الصوت والصورة، قص جزء الصورة من على كلا الطرفين ثم حاول إعادة تزامن أجزاء الصوت والصورة وأعد وصلهما معاً.
- استخدام الاختصارات الموجودة فى قائمة Premiere Quick Reference Card وفى Premiere Help لتحريك clips فى Timeline.

أسئلة للمراجعة

١ – ماهى أكبر فوائد المحدد المرقم التى تميزه عن المحدد غير المرقم؟

٢ – ما هى وظيفة Fade Control؟

٣ – ما هى أهمية handles الموجود على Fade Control؟

٤ – ما الذى يجب عليك أدائه لترى شكل موجة clip الصوت؟

٥ – ما الأمر الذى قد تحتاج استخدامه قبل تحرير clip الصوت المحتوى على صوت متصل؟

الإجابات

١ – يمكنك القفز إلى محدد مرقم بالضغط على Control (Windows) أو Command (Mac OS) لفترة أثناء الضغط على مفتاح الرقم الذى يماثل رقم المحدد.

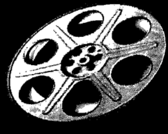
٢ – يغير Fade Control من درجة صوت clip الصوت.

٣ – يقوم handles على Fade Control بإنشاء أجزاء تمكنك من إنشاء fades (تغييرات فى درجة الصوت).

٤ – لكى ترى أحداث الصوت فى clip الصوت، يجب أن توسع أولاً المسار بالنقر بالماوس على السهم الموجود على يسار اسم المسار.

٥ – اختر Edit -> Break link لفصل clip الصورة عن clip الصوت قبل تحرير clip الصوت.

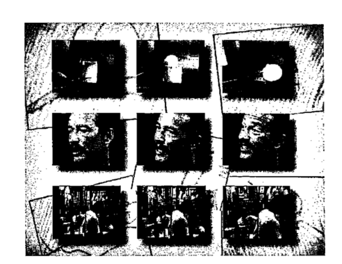
الدرس السادس



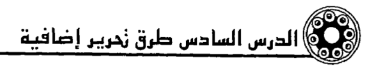


الدرس السادس

طرق تحرير إضافية



تتطلب حالات التحرير المعقدة أدوات خاصة. يقدم هذا الدرس أدوات وطرق فنية تحتاجها لتشكيل مشاريعك.



الدرس السادس طرق تحرير إضافية

ستقوم بضبط جزء من فيلم تسجيلى عن نفخ الزجاج. فى تحرير هذا الجزء، ستتعلم الطرق الفنية التالية:

- أداء عمليات تحرير ثلاثية النقاط ورباعية النقاط.
- استهداف مسارات الصوت والصورة.
- وصل، وفصل، وتزامن clips الصوت والصورة.
- إنشاء Split edit باستخدام أداة Link override.
- إغلاق فجوة باستخدام أمر Ripple Delete.

بدأ العمل

لهذا الدرس ستفتح مشروع موجود مع clips تم تجميعها بصورة أولية فى Timeline. تأكد أنك تعرف مكان الملفات المستخدمة فى هذا الدرس. أدخل CD - ROM إذا كان ضرورياً. للحصول على مساعدة، انظر "استخدام ملفات Classroom in a Book".

للتأكد أن خيارات Premiere مضبوطة على القيم الافتراضية، أنهى Premiere ثم احذف ملف الخيارات كما هو موضح فى جزء "استعادة التفضيلات الافتراضية".

١ – انقر مرتين بالماوس على 06 Lesson. ppj فى مجلد 06 Lesson لفتحه فى Premiere.

٢ – عندما يفتح المشروع، اختر File -> Save As، وافتح مجلد الدرس الملائم على قرصك الصلب إذا كان ضرورياً، واكتب **Glass 1. ppj** ثم اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).

عرض الفيلم المكتمل

لترى ما ستقوم بإنشائه، ألقى نظرة على الفيلم المكتمل.

١ – اختر File -> Open وانقر مرتين بالماوس على ملف 06 Final. mov فى مجلد Final، داخل مجلد 06 Lesson.

يفتح الفيلم فى عرض Source الخاص بنافذة Monitor.

٢ – انقر بالماوس على زر Play (▶) لعرض الفيلم.

عرض المشروع المجمع

دعنا نلقى نظرة على المشروع كما تم تجميعه حتى الآن. بسبب أنه لايوجد transitions أو فلاتر أو مؤثرات أخرى مستخدمة فى هذا المشروع، فأنت لاتحتاج عمل معاينة لعرض المشروع.

١ – تأكد أن سطر التحرير موجود فى بداية Timeline. فإذا لم يكن موجوداً فى بدايته، انقر بالماوس على شريط عنوان نافذة Timeline ثم اضغط على مفتاح Home.

٢ – لعرض المشروع، انقر بالماوس على زر Play (▶) الموجود تحت عرض Program فى نافذة Monitor.

يعمل المشروع فى عرض Program. على الرغم من أن المشروع المجمع يبدو مماثلاً كثيراً للفيلم المكتمل الذى عرضته من قبل، فقد تلاحظ وجود مشاكل صغيرة يمكن حلها بأداء عمليات تحرير أكثر.

فى هذا الدرس، ستستخدم بعض أدوات التحرير المفيدة بصفة خاصة لضبط وتعديل المشروع. يتعامل معظم هذا الدرس مع طرق التحرير التى تحافظ على طول أو مدة المشروع أو عدد من اللقطات.

فهم التحرير ثلاثى النقاط والتحرير رباعى النقاط

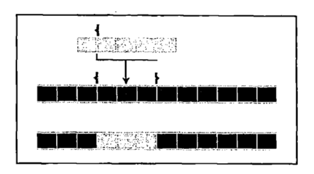
فى بعض المواقف، قد تريد استبدال مجموعة من اللقطات فى البرنامج بعدد من اللقطات من source clip (المقطوعة الفيلمية الأصلية بدون تعديلات).

فى Premiere، يمكنك عمل هذا باستخدام three - point edit (تحرير ثلاثى النقاط) أو four point edit (تحرير رباعى النقاط)، وكلتيهما طرق أساسية فى تحرير الفيديو.

فى الدروس السابقة، عملت مع نقاط in و out الأصلية – أى أول وآخر لقطة من clip سيتم إضافتها لبرنامج الفيديو. بالإضافة إلى ذلك، من المهم فهم أن نقاط out و in للبرنامج هى المكان الموجود فى برنامج الفيديو الذى تطبق فيه بعض طرق التحرير.

كونك قادراً على تحديد نقاط Out و In الأصلية ونقاط Out و In للبرنامج يعطيك تحكم أكثر حتى تصبح تحريراتك دقيقة بقدر الإمكان. ستحتاج ضبط نقاط In و Out الأصلية ونقاط Out و In للبرنامج لطريقتى التحرير ثلاثة النقاط ورباعية النقاط.

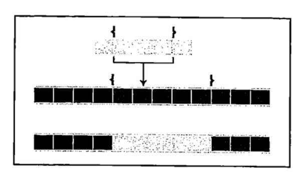
تحرير ثلاثى النقاط: استخدم التحرير ثلاثى النقاط عندما تكون نقطة طرف واحدة (In أو Out) من المادة الأصلية أو من مادة البرنامج التى تحل محل المادة الأصلية – ليست هامة. التحرير ثلاثى النقاط أكثر شيوعاً من التحرير رباعى النقاط لأنك تضبط فقط ثلاث نقاط ولايجب أن تكون مجموعات اللقطات بنفس مدة المجموعة المستبدلة. ويقوم Premiere أتوماتيكياً بقص النقطة التى لم تضبطها بحيث تصبح المادة الأصلية ومادة البرنامج بنفس الطول. هذا يسمى تحرير ثلاثى النقاط لأنك تحدد ثلاث نقاط: أى مزيج من نقاط Out و In يتم إحلاله فى مادة البرنامج ويتم إضافته من المادة الأصلية.



فى التحرير ثلاثى النقاط، تقوم بضبط ثلاث نقاط

ويقوم Premiere بضبط النقطة الرابعة.

التحرير رباعى النقاط: استخدم التحرير رباعى النقاط عندما تريد استبدال مجموعة من اللقطات فى البرنامج بمجموعة من اللقطات ذات مدة زمنية متساوية فى المادة الأصلية. وهذا يسمى تحرير رباعى النقاط لأنك تضبط كل الأربع نقاط، وهى نقاط In و Out التى يتم إضافتها من المادة الأصلية ويتم إحلالها بالنسبة لمادة البرنامج.

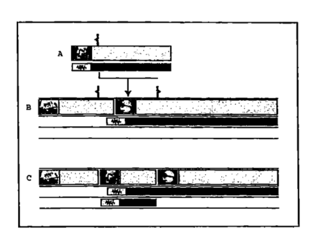


فى التحرير رباعى النقاط، تقوم بضبط كل الأربع نقاط. إذا كانت المادة الأصلية ومادة البرنامج ذات أطوال مختلفة، يمكنك إخبار Premiere أن يجعل المادة الأصلية تلائم مساحة البرنامج (كما هو موضح بأعلى).

إذا كانت المادة الأصلية التى اخترتها ليست مساوية فى المدة الزمنية للمادة التى تستبدلها، فإن Premiere يعطيك إحدى خيارى إكمال الاستبدال تبعاً للموقف، وهذين الخيارين هما: fit to fill أو trim source. إذا اخترت Fit to Fill، فإن مدة وسرعة اللقطات الأصلية تتغير لتلائم مدة اللقطات التى يتم تبديلها. وإذا اخترت Trim Source، فإن Premiere يغير نقطة Out للقطات الأصلية، مما يجعل هذا تحرير ثلاثى النقاط وليس رباعى النقاط. فى التدريب التالى، ستقوم بعمل تحرير ثلاثى النقاط.

عمل تحرير ثلاثى النقاط

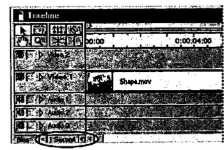
ستستخدم تحرير ثلاثى النقاط لتضع مشهد مع صوت متصل به، وهو Talk. mov، ليحل محل أجزاء من Shape. mov و Heat 1. mov فى البرنامج. كجزء من هذا التحرير، ستزيل أيضاً بعض حركات ا لكاميرا الغير مرادة فى بداية Talk. mov. قم أولاً بفتح source clip فى عرض Source وعاينه.



بعد ضبط نقطة In فى المادة الأصلية (A) ونقاط In و Out فى البرنامج (B)، قم بوضع المادة الأساسية فى البرنامج (C).

١ – فى لوحة Navigator، استخدم زر التصغير ( ) أو زر التكبير ( ) لضبط قائمة Time Unit (فى Timeline) على 1 Second.





٢ – فى نافذة Project، انقر مرتين بالماوس على Talk. mov لفتحه فى عرض Source الخاص بنافذة Monitor.



٣ – قم بمعاينة قليل من clip بالنقر بالماوس على زر Play. لاحظ حركة الكاميرا فى بداية clip. ستضبط نقطة In فى Talk. mov لإزالة حركة الكاميرا.

٤ – تحت عرض Source، انقر مرتين بالماوس على Timecode (الشفرة الزمنية) للمكان (وهى المجموعة اليسرى من الأرقام الخضراء)، واكتب **516** ثم اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).

٥ – انقر بالماوس على زر ({) لضبط نقطة In الأصلية فى Talk. mov.

ستحدد الآن أين تضع clip هذا فى البرنامج بضبط نقطة In للبرنامج داخل Shape. mov ونقطة Out للبرنامج داخل Heat-1. mov.

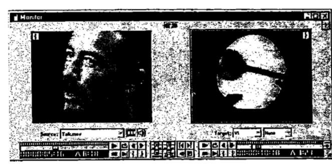
٦ – فى Navigator، اسحب المربع الأخضر لليسار بحيث يكون أول اثنين من clips ظاهرين فى Timeline.

٧ – انقر مرتين بالماوس على Timecode المكان تحت عرض Program لتحديدها، إذا كان ضرورياً، انقر بالماوس فى عرض Program أولاً. اكتب **625**، واضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).

٨ – فى عرض Program، انقر بالماوس على زر ({) لضبط نقطة In. تظهر أيقونة In فى مسطرة وقت Timeline و shuttle bar عرض Program.

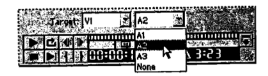
٩ – تحت عرض Program، انقر مرتين بالماوس على Timecode المكان، واكتب **1018** واضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).

١٠ – انقر بالماوس على زر Out ( ) لضبط نقطة Out في عرض Program. تظهر أيقونة Out في مسطرة Timeline و shuttle bar عرض Program. عند هذه المرحلة، يجب أن تقرأ Timecode المدة (Δ) 3:23، وهي المدة الزمنية بين نقطة Program In إلى نقطة Program Out في عرض Program.



في أي وقت تضيف فيه clips إلى Timeline باستخدام لوحة المفاتيح أو خانات تحكم نافذة Monitor (كما ستفعل بعد قليل)، تحتاج إخبار Premiere أي المسارات هي التي تريد استخدامها. لعمل هذا، ستستخدم خانات تحكم البرنامج الموجودة أسفل عروض Program و Source. بسبب أن ملف الصوت موجود بالفعل في مسار Audio 1، فأنت تحتاج إخبار Premiere أن يضع صوت Talk. mov في مسار Audio 2 حتى لايفسد Audio 1.

١١ – تحت عرض Program في نافذة Monitor، اختر A 2 لـ Traget.



بما أنك حددت الآن نقطة In Point الأصلية ونقاط Program Out و Program In وضبطت المسارات المستهدفة لتحريراتك، فأنت مستعد لاستبدال مادة البرنامج والمادة الأصلية.

١٢ – فى نافذة Monitor، انقر بالماوس على زر Overlay الذى على شكل .

يتم استبدال مجموعة اللقطات المحددة فى Heat-1. mov و Shape. mov بمدة زمنية مساوية لها من Talk. mov.

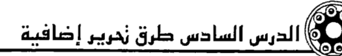
١٣ – احفظ المشروع.

تحديد المسارات الأصلية والأخرى المستهدفة عندما تضيف clips لـ Timeline بالسحب، فإن clip يتم إضافته للمسار حيث أسقطته. مع ذلك، عندما تضيف clip إلى Timeline باستخدام خانات تحكم نافذة Monitor أو باستخدام لوحة المفاتيح، يجب أن تحدد مسبقاً الطريقة التى يتم بها إضافة مسارات الصوت والصورة إلى Timeline.

بصورة افتراضية، يتم إضافة الصوت والصورة الأصليين فى Timeline، إلى مسارات Video 1 A و Audio 1. وتكون أسماء مسارات الصوت والصورة المستهدفين بلون أسود كثيف. قم بتحديد كيفية إضافة الصوت والصورة الأصليين إلى Timeline باستخدام أيقونات Take وقوائم Target:

تتحكم أيقونة Take Video ، وأيقونة Take Audio ( ) (تحت عرض Source) فى source clips. فهى تسمح لك بالتحكم فيما إذا كنا سنضيف مسار صوت أو صورة خاص بـ clip الأصلى الخاص إلى Timeline. على سبيل المثال، إذا كان clip واحد يحتوى على صورة لاتريد استخدامها، يمكنك تحديد أن clip الأصلى سيقدم صوت فقط لـ Timeline.

قوائم Target الخاصة بالصوت والصورة تتحكم فى برنامج الفيديو فى Timeline. فهى تحدد أى مسار صوت أو صورة فى Timeline يتم ضبطه لاستقبال مسار الصوت أوالصورة من clip الأصلى. من الممكن ألا يتم تحديد مسار مستهدف فى Timeline للصوت أو الصورة. على سبيل المثال، إذا قمت ببناء rough cut (سلسلة من clips مع القليل من أو بدون قص) من ملف فيديو موسيقى والصوت



الوحيد الذى تريد استخدامه هو clip الموسيقى بعيداً عن أى clips أخرى فى الفيديو، فلن تستخدم (تستهدف) أى مسارات صوت، لذلك فإن برنامجك لن يستقبل أى صوت من أى clip فيديو الأصلى. فى تلك الحالة، لايتم إضافة صوت للبرنامج بغض النظر عن كيفية ضبطك لأيقونات Take للمادة الأصلية، وينطبق نفس الأمر على استهداف (استخدام) مسارات صورة.

- للحصول على النتائج المرادة، لاحظ الحالات التى لايكون للمسارات المستهدفة فيها أى معنى مقارنة بإعدادات الصوت والصورة الأصليين. على سبيل المثال، إذا قمت بتشغيل Take Video ولكنك ألغيت عمل Take Audio لـ clip المصدر، ولكن مسارات Timeline مستخدمة (مستهدفة) لكل من الصوت والصورة، فإن الصورة تذهب لمسار الصورة المستخدم كما هو متوقع، ولكن مدة صوت clip المصدر يتم إدخالها فى مسار الصوت المستهدف كمساحة فارغة. هذا بسبب أن استخدام مسار يضيف دائماً مدة clip المصدر حتى إذا كان مسار المصدر المقابل (الصوت أو الصورة) ليس متاحاً للاستخدام. إذا لم ترد الصوت الفارغ فلا تحدد مسارات صوت مستخدمة.

من Adobe Premiere User Guide، الفصل الرابع.

وصل وفصل clips

فى Premiere، يمكنك وصل clip صورة بـ clip صوت، وهذا الأمر مفيد عندما تريد تحريك مسارات مفصولة مسبقاً معاً. وهذا يسمى soft link. يمكن إدخال الصوت المسجل على كاميرا فيديو واستيراده فى مشروع Premiere موصول بالفعل بـ clip الصورة الخاص به. وهذا يسمى hard link.

فصل هذا الاتصال مفيد عندما تريد تحرير نقاط Out و In بصورة مستقلة. ولقد استخدمت هذه الطريقة الفنية فى الدرس السابق لإنشاء L - cut (انظر جزء "إنشاء L - Cut"). يمكنك أيضاً إلغاء الاتصال مؤقتاً لتحرير clips متصلة بدون فصل الاتصال. فى هذا التدريب، ستقوم بأداء ثلاث مهام منفصلة. أولاً، ستقوم بعمل soft - link لـ clip صوت. ثم ستقوم بعمل إعادة تزامن لزوج من clips تم عمل hard - link لهما. ثم تستخدم أداة link override لإنشاء split edit. split edit هى طريقة تحرير أساسية

لف الفيديو، حيث تحتوى تلك الطريقة على صوت يبدأ قبل الصورة المتصلة به.

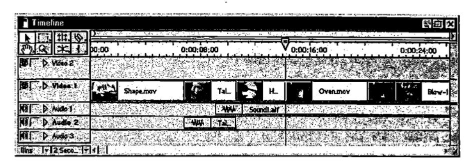
وصل clips

ستبدأ بمحاذاة clip صوت لـ clip صورة، ثم تقوم بوصلهما سوياً. وبذلك فإنك تريد Music. aif أن يبدأ فى بداية Oven. mov.

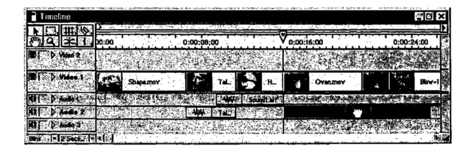
لكى تعرض أو تخفى لوحات مفتوحة بسرعة، اضغط على مفتاح Tab.

١ - فى Navigator، استخدم زر التصغير ( ) أو التكبير ( ) لضبط قائمة Time Unit (فى Timeline) على 2 Seconds. اعرض Timeline حتى تصل للبداية.

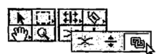
٢ - فى نافذة Monitor، انقر بالماوس على زر التحرير التالى ( ) حتى يتحرك Edit line (سطر التحرير) لبداية Oven. mov.



٣ - اسحب Music. aif من نافذة Project إلى مسار Audio 2 حتى تنجذب لسطر التحرير فى بداية Oven. mov.

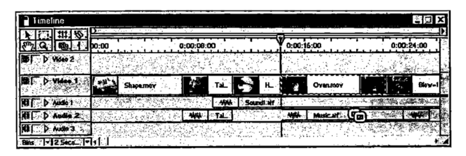


٤ – فى نافذة Timeline، حدد أداة soft link.



٥ – انقر بالماوس على Oven. mov. ضع المشير على Music. aif بحيث يتغير إلى أداة soft link ( ) ثم انقر بالماوس.

يومض كل من Music. aif و Oven. mov، مما يشير إلى أنهما اتصلا. فى التدريب التالى، سترى بوضوح أكثر تأثير الاتصال.



يوجد اختصار لوصل clips بدون اختيار أداة soft link وهو النقر بالماوس على clip واحد ثم الضغط على مفتاح Shift لفترة معينة أثناء النقر بالماوس على clip الآخر. تعمل هذه الطريقة عندما يتم تحديد أداة Selection (الاختيار).

٦ – فى Timeline، حدد أداة Selection ( ).

ملاحظة لمنع حدوث تعديلات غير مرادة، إلغى اختيار الأداة (أى أداة غير أداة Selection) عندما تنتهى من استخدامها. وأسهل طريقة لإلغاء اختيار أداة هى اختيار أداة Selection.

يحدث الفعل الموجود فى clips التى وصلتها تواً فى بداية عملية صنع إناء زجاجى، لذلك دعنا نعيد وضع clip تلك.

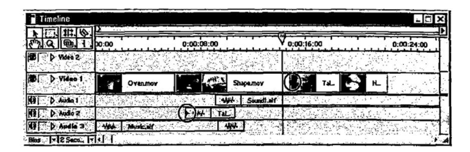
٧ – فى Navigator، اسحب المربع الأخضر لليسار حتى يكون clip الأول ظاهر تماماً.

قم بتحريك مشهد Oven. mov والصوت المتصل به (Music. aif) لبداية البرنامج.

بسبب أنه لايوجد مساحة كافية فى مسار Audio 2 لـ Music. aif، فستضطر لتحريك الصوت لمسار مختلف. ستستخدم قائمة Target لتحديد المسار الذى سيتم إضافة Music, aif له عندما تحرك Oven. mov.

٨ – تحت عرض Program فى نافذة Monitor، اختر A 3 لـ Target.

٩ – فى Timeline، اسحب Oven. mov لبداية المشروع.



جزء الصوت الموصول من Oven. mov يتحرك مع جزء الصورة ويتم تحريكه لمسار Audio 3. ولكن لاحظ ما يحدث أيضاً. حيث يتم دفع Talk. mov خارج التزامن. يشار لتلك الحالة بالمثلثات الحمراء التى ظهرت فى بداية كل جزء من clip. لاتقلق على الفجوة التى أنشأها تحريك Oven. mov، ستقوم بإصلاح هذا فيما بعد. فى التدريب التالى، ستضع أجزاء الصوت والصورة الموجودة فى Talk. mov بصورة متزامنة مرة أخرى.

١٠ – احفظ المشروع.

إعادة تزامن clips المتصلة

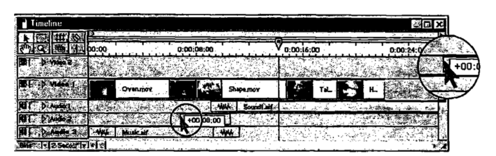
لـ clips التى تم تطبيق hard - link لها (clips الصورة التى يتم وصل صوت بها عندما يتم استيرادها فى مشروع)، يخزن Premiere معلومات تزامن، ويحاول الحفاظ على clips هذه متزامنة. فى بعض المواقف، مع ذلك، قد تتغير hard-linked clips لتصبح غير متزامنة أثناء التحرير. عندما يحدث هذا، من السهل إعادة تزامن clips تلك.

فى هذا الجزء، ستقوم بإعادة تزامن أجزاء الصوت والصورة فى Talk. mov، التى

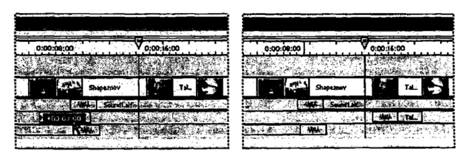
تم عمل hard-link لها معاً. حيث أصبحت clips تلك غير متزامنة عندما حركت Oven. mov في التدريب السابق، مما أدى إلى تغييرها في مسارات الصورة. جزء الصورة في Talk. mov محصور بين Shape. mov و Heat-1. mov، لذلك فستضطر لتحريك جزء الصوت لكي تعيد تزامن Talk. mov. يقدم Premiere وسيلة سهلة ودقيقة لإصلاح تلك المشكلة.

١ – ضع المشير على المثلث الأحمر في جزء الصوت الموجود في Talk. mov حتى يتحول المشير للون الأحمر. ثم اضغط على زر الماوس لفترة.

يظهر مربع مجاور للمثلث، يوضح الفرق في Timecode (شفرة الوقت) بين الصوت والصورة.



٢ – مع الاستمرار في الضغط على زر الماوس، ضع المشير على المربع حتى يتم تحديده، ثم ارفع يدك عن الماوس.



يرجع جزء الصوت في Talk. mov ليصبح متزامناً مع جزء الصورة وتختفي المثلثات الحمراء. للتأكد أن الصوت والصورة أصبحا متزامنين معاً، قم بمعاينة Talk. mov.

لتضبط بداية شريط مساحة العمل، اضغط على مفاتيح Control + Shift لفترة معينة (Windows) أو Command + Shift (Mac OS) ثم انقر بالماوس أسفل شريط عنوان نافذة Timeline. ولضبط نهاية شريط مساحة العمل، اضغط على Control + Alt (Windows) أو Command + Option (Mac OS) ثم انقر بالماوس أسفل شريط عنوان نافذة Timeline.

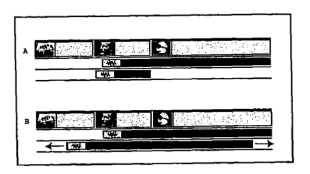
٣ - غير حجم شريط مساحة العمل ليشمل Talk. mov، ثم اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS) لمعاينته. يمكنك أن ترى أن clips متزامنة إذا لاحظت شفاه الرجل أثناء كلامه واستمعت لـ clip الصوت.

ينتهي الصوت قبل اكتماله. هذا بسبب أنك عندما قصصت clip هذا مبكراً، فقد قصصت الصوت أيضاً. ستستعيد صوت clip الكامل في التدريب التالي.

٤ - احفظ المشروع.

إنشاء split edit

في الدرس الخامس "إضافة صوت"، قمت بإنشاء split edit يسمى L-cut بفصل الاتصال بين clips الصوت والصورة. هنا، ستستخدم طريقة جديدة لإنشاء split edit، بأن تلغي مؤقتاً الاتصال باستخدام أداة link override (إلغاء الاتصال). في split edit هذا، ستقوم بمد الصوت قبل وبعد clip الصورة التي يتزامن معها الصوت.



قبل (A) وبعد (B) مد الصوت المقصوص في كلا clips الصورة المتجاورة.

١ - انقر بالماوس على زر zoom في لوحة Navigator حتى تقوم قائمة Time Unit في Timeline بعرض 4 Seconds.

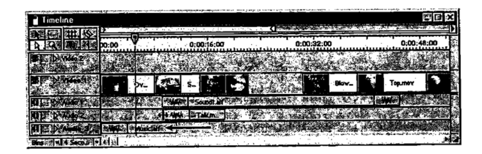
٢ – فى Timeline، اختر أداة link override.



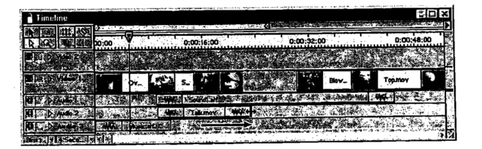
تسمح لك أداة Link Override بتحرير clip الصوت بصورة مستقلة عن الصورة المتصلة به.

ستستخدم تلك الأداة الجديدة لاستعادة الصوت الذى تم قصه أثناء التحرير السابق.

٣ – ضع المشير على الطرف الأيسر من جزء صوت Talk. mov فى مسار Audio 2، وقم بمد clip هذا بسحب الطرف الأيسر لأطول مسافة ممكنة له.



٤ – ضع المشير على الطرف الأيمن من جزء صوت Talk. mov ومد clip هذا بسحب الجزء الأيمن بالماوس لأطول مسافة ممكنة.



٥ - فى Timeline، اختر أداة Selection (شكل) لإلغاء اختيار أداة override.

٦ - احفظ المشروع.

سد الفجوة باستخدام أمر Ripple Delete

فى أول هذا الدرس، قمت بتحريك Oven. mov، مما نتج عنه فجوة فى مسار الصورة بين Heat-1. mov و Blow-2. mov. ستستخدم أمر Ripple Delete لإزالة تلك الفجوة. حيث يقوم أمر Ripple Delete بإزالة الفجوة المحددة بتحريك كل clips الواقعة على يمينها. على عكس أداة ripple edit، فإنك مع أداة Ripple Delete يجب أن تحدد إما الفجوة أو clip واحد أو أكثر فى Timeline قبل اختيار هذا الأمر.

من المهم أن تفهم أنك يمكنك استخدام أمر Ripple Delete فقط على clip واحد أو أكثر أو على الفجوة، فلا يمكنك استخدامه لحذف نطاق من اللقطات محدد بنقاط In و Out كما هو الحال مع زر Extract (تتم مناقشة هذا الأمر فى الدرس التالى). أيضاً، أمر Ripple Delete ليس له تأثير على clips الموجودة فى مسارات مؤمنة.

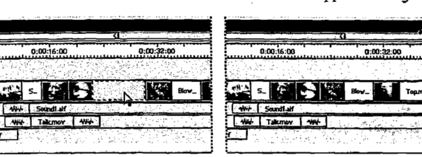
بسبب أن الصوت فى مسارات Audio 2 و Audio1 يمتد فى جزء البرنامج الذى سيتأثر بـ Ripple Delete، فإنك تحتاج تأمين مسارات الصوت هذه للحفاظ عليها من أى تغييرات. فتأمين المسار يحافظ عليه من حدوث أى تغييرات حتى يتم فك تأمين هذا المسار.

١ - انقر بالماوس على المربع المجاور لأيقونة speaker (المكبر) الموجودة فى أقصى يسار مسار Audio 1. كرر هذا الإجراء لمسار Audio 2.



٢ - فى Timeline، اختر الفجوة الواقعة بين Heat 1. mov و Blow 1. mov.

٣ – اختر Edit -> Ripple Delete.



يتم إغلاق الفجوة وتتحرك Blow 1. mov لليسار، بجوار Heat - 1. mov.

٤ – اضغط على Alt وانقر بالماوس أو اضغط على Option وانقر بالماوس أسفل شريط شريط عنوان Timeline لتوسيع شريط مساحة العمل ليشمل كل clips. ثم اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS) لمعاينة عملك. احفظ المشروع.

تصدير الفيلم

بما أنك الآن انتهيت من التحرير، فقد حان وقت إنتاج ملف فيلم.

١ – إذا ألغيت معاينة الصوت مبكراً فى الدرس، تأكد أن تشغلها مرة أخرى بالنقر بالماوس على الأيقونة الموجودة فى الحافة اليسرى من كل مسار صوت حتى تتحول إلى أيقونة Speaker (شكل).

٢ – اختر File -> Export -> Movie.

٣ – فى مربع حوار Export Movie، انقر بالماوس على Settings.

٤ – تأكد أن Quick Time مختاراً لـ File Type وأن Entire Project مختاراً لـ Range.

٥ – تأكد أيضاً أن خيارات Export Video و Export Audio مختارة. يمكنك ترك باقى الإعدادات كما هى.

٦ – انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Export Movie Settings.

٧ – فى مربع حوار Export Movie، حدد مجلد 06 Lesson ليكون هو المكان الذى يتم

التصدير إليه واكتب Glass 1. mov ليكون اسم الفيلم. انقر بالماوس على Save (Windows) أو OK (Mac OS).

يبدأ Premiere فى عمل الفيلم، مع عرض Status Bar (شريط معلومات) يقدم تقدير لمقدار الوقت الذى يستغرقه هذا العمل.

٨ - عندما يكتمل الفيلم، يفتح فى عرض Source الخاص بنافذة Monitor.

٩ - انقر بالماوس على زر Play لتشغيل الفيلم.

استكشف بنفسك

استكشف مشروعك الذى قمت بإنشائه تواً بحرية. إليك بعض الإقتراحات.

- حرك edit line (سطر التحرير) فى Timeline بالضغط على Shift وسحب الخط الأحمر فى لوحة Navigator الذى يمثل edit line.

- عمل تحرير Four - Point (رباعى النقاط)، مع جعل مادة Source أقصر من مادة البرنامج. جرب الخيارات التى يوفرها لك Premiere لإكمال التحرير.

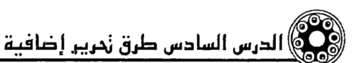
أسئلة للمراجعة

١ - بالإضافة إلى نافذة Timeline، أى نافذتين فى Premiere يسمحا لك بتحريك edit line؟

٢ - ما هى فائدة استخدام تحرير ثلاثى النقاط؟

٣ - لتحرير clips صوت وصورة متصلين كل على حدة بدون فصل الاتصال بصورة دائمة، أى الأدوات تحتاج استخدامها قبل أن تبدأ فى التحرير؟

٤ - ما هى الخطوة السهلة التى تساعد على عدم حدوث تحرير بالمصادفة؟



الإجابات

١ - يمكنك تحريك edit line من نافذة Monitor باستخدام خانات تحكم عرض Program، ومن Navigator بالضغط على مفتاح Shift والسحب بالماوس.

٢ - فى التحرير ثلاثى النقاط، يقص Premiere النقطة غير المحددة لك.

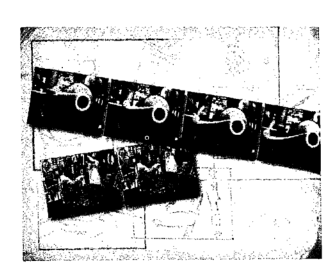
٣ - أداة link override تفصل الاتصال مؤقتاً.

٤ - إلغاء اختيار أداة يحمى ضد استخدامها بالمصادفة. وتأمين المسار يعتبر طريقة أخرى لمنع حدوث تحرير بالمصادفة أيضا.


الدرس السابع

الدرس السابع

طرق تحرير منظورة



إكمال المشروع قد يعنى تعديل التحرير مع الحفاظ على مدة clips الفردية والبرنامج بأكمله. ستساعدك الطرق الموجودة فى هذا الدرس على الإعداد لعمليات التحرير المفضلة التى نحتاجها لتحسين المشروع.

سنكمل الفيلم التسجيلي الخاص بنفخ الزجاج الذى بدأته فى الدرس السابق. يجب أن يكون طول هذا الجزء 60 ثانية. فى تحرير هذا الجزء، ستتعلم الطرق التالية:

- إزالة اللقطات باستخدام أزرار Extract و Lift.
- لصق clip باستخدام أمر Paste Custom.
- استخدام أدوات slide و slip لضبط عمليات التحرير.
- التحرير فى Trim View.
- تغيير معدل clip.

بدأ العمل

لهذا الدرس ستفتح مشروع موجود مع كل الملفات الضرورية المستوردة. تأكد أن تعرف مكان الملفات المستخدمة فى هذا الدرس. قم بإدخال CD - ROM إذا كان ضرورياً. للمساعدة، انظر جزء "استخدام ملفات Classroom in a Book".

للتأكد أن خيارات Premiere مضبوطة على القيم الإفتراضية، قم بإنهاء Premiere، احذف ملف التفضيلات كما هو موضح فى جزء "استعادة التفضيلات الافتراضية".

١ – انقر مرتين بالماوس على 07 Lesson. ppj فى مجلد 07 Lesson. لفتحه فى Premiere.

٢ – عندما يفتح المشروع، اختر File -> Save As، افتح مجلد الدرس الملائم على قرصك الصلب إذا كان ضرورياً، واكتب Glass 2. ppj ثم اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).

عرض الفيلم المكتمل

لترى ما ستقوم بإنشائه، إلقى نظرة على الفيلم المكتمل.

١ – اختر File -> Open وانقر مرتين بالماوس على ملف 07 Final. mov الموجود فى مجلد Final، داخل مجلد 07 Lesson.

يفتح الفيلم فى عرض Source الموجود فى نافذة Monitor.

٢ – انقر مرتين بالماوس على زر Play (▶) لعرض الفيلم.

عرض المشروع المجمع

دعنا نلقى نظرة على المشروع كما تم تجميعه حتى الآن. بسبب أنه لايوجد transitions (انتقالات)، filters (فلاتر) أو أى تأثيرات أخرى مستخدمة فى هذا المشروع، فأنت لاتحتاج عمل معاينة لعرض المشروع.

ملاحظة:

هذا المشروع يعتبر استكمال للمشروع الذى عملت عليه فى الدرس السادس المسمى "طرق تحرير إضافية". ويعكس المشروع الذى فتحته تواً المهام الموجودة فى هذا الدرس. بالإضافة إلى وضع clips عديدة فى نهاية المشروع.

١ – تأكد أن edit line موجود فى بداية Timeline. فإذا لم يكن موجوداً فى البداية، تأكد أن نافذة Timeline نشطة وأنه لم يتم اختيار أى clips. ثم اضغط على مفتاح Home لوضع edit line فى البداية.

٢ – لعرض المشروع، انقر بالماوس على زر Play (▶) الموجود تحت عرض Program فى نافذة Monitor.

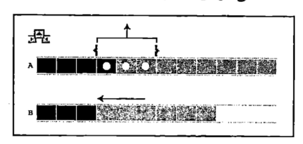
يعمل المشروع فى عرض Program. على الرغم من أن المشروع المجمع يبدو مشابهاً كثيراً للمشروع النهائى الذى عرضته فى أول الدرس، قد تلاحظ وجود بعض المشاكل الصغيرة التى يمكن حلها بأداء تحرير أكثر، مثل تصحيح cut (انتقال مفاجىء من clip لـ clip أخرى) فى المكان الذى لايتزامن فيه الحدث مع الحديث. بالإضافة إلى ذلك، ستقوم بعمل بعض التغييرات لتحسين مظهر المشروع، مثل إدخال لقطة مكبرة لتوضيح بعض التفاصيل. فى هذا الدرس، ستستخدم بعض أدوات التحرير المفيدة بصفة خاصة فى ضبط المشروع.

يتعامل معظم هذا الدرس مع طرق التحرير التى تضبط التحرير ليلائم الحدث مع المحافظة على طول أو مدة clips.

فهم وظائف lift و extract

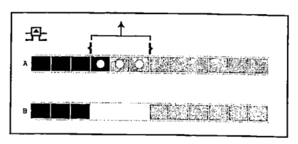
يقدم Premiere طريقتين لإزالة عدد من اللقطات أو إزالة فجوة من Timeline، هاتين الطريقتين هما Lift و Extract.

وظيفة Extract تزيل اللقطات من Timeline، مع إغلاق أى فجوة ناتجة عن هذا الحذف مثل وظيفة ripple deletion. يمكن أن تكون تلك اللقطات داخل clip واحد أو يمكن أن تشمل clips متعددة، ولكن من المهم أن نفهم أن وظيفة extract تزيل النطاق المحدد من اللقطات من كل المسارات الغير مؤمنة. يمكنك أيضاً إزالة فجوة من Timeline. تعمل هذه الإمكانية فقط مع نطاق من اللقطات قمت بتحديده بنقاط In و Out فى عرض Program.



اللقطات محددة فى عرض Program بنقاط In و Out (A). الجزء المحدد من البرنامج يتم حذفه ويتم إغلاق الفجوة (B).

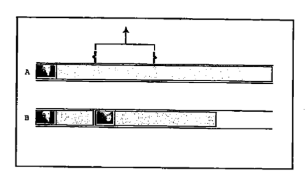
وظيفة Lift تزيل نطاق من اللقطات من Timeline، مع ترك فجوة. يمكن أن تكون هذه اللقطات داخل clip واحد ويمكن أن تشمل clips متعددة، ويتم حذف هذه اللقطات فقط من المسار المستهدف وكما مع وظيفة Extract، يمكنك أن تختار اللقطات التى تريد إزالتها بضبط نقاط Out و In فى عرض Program الموجود فى نافذة Monitor. زر Lift ليس له تأثير على clips المحددة فى Timeline.



اللقطات محددة فى عرض Program بنقاط In و Out (A). الجزء المحدد من البرنامج يتم حذفه مما يؤدى إلى عمل فجوة (B) .

إزالة اللقطات مع أمر Extract

استخدم إمكانية Extract لإزالة بعض حركات الكاميرا الموجودة فى منتصف Top.mov clip. إزالة اللقطات يقسم clip إلى اثنين منفصلين من clips.



Top. mov قبل (A) وبعد (B) إزالة اللقطات مع وظيفة extract.

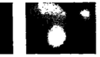
لبدأ العمل مع تك الإمكانية، ستضبط نقاط In و Out فى عرض Program لتحديد جزء Top. mov الذى تريد إزالته من Timeline. ولكن أولاً ستستخدم أمر Locate clip لإيجاد Top. mov فى Timeline.

١ – حدد Top. mov فى نافذة Project، اختر Clip -> Locate clip، وانقر بالماوس على Done. يقوم Premiere بتحديد clip فى Timeline.

٢ – حرك مسطرة Timeline لمعاينة Top. mov، مع ملاحظة حركة الكاميرا قرب بداية

clip. اترك edit line فى المكان الذى تبدأ فيه الحركة تقريباً.

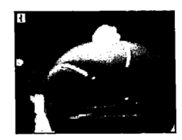




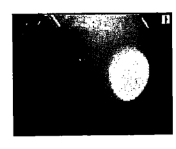
٣ – تحت عرض Program، استخدم خانات التحكم لتحديد اللقطة التى تسبق الكرة عندما تبدأ الكاميرا فى التحرك (فى 35:12).

٤ – فى عرض Program، انقر بالماوس على زر Mark In ({) لضبط نقطة In للقطات التى سيتم حذفها.



٥ – قم بإيجاد اللقطة التى توقفت فيها الكاميرا عن الحركة، وتكون الصورة مركزة والأداة لاتخفى الكرة (عند 42:10).

٦ – انقر بالماوس على زر Mark Out (}) لضبط نقطة Out.



٧ – لمنع حـدوث أى حـذف غـير مـراد من الصـوت، قم بتـأمين مـسـارات Audio 1 و Audio 2 بالنقر بالماوس على أيقونة Lock فى Timeline.

ستقوم الآن بإزالة اللقطات التى حددتها.

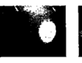
٨ – فى نافذة Monitor، انقر بالماوس على زر Extract.



يتم إزالة جزء Top. mov الذى حددته، مما يؤدى إلى تقسيم Top. mov إلى اثنين من clips. ويتم إغلاق الفجوة الموجودة فى المسار مما يؤدى إلى تقصير البرنامج.

٩ – قم بمعاينة ملف الفيديو الذى حررته تواً.



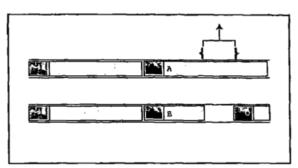
١٠ – احفظ المشروع

لإلغاء معاينة الصوت مؤقتاً، اجعل مسارات الصوت محجوبة بالنقر بالماوس على أيقونة المكبر ( ) الموجودة فى الطرف الأيسر من أى مسار صوت يحتوى على clips صوت.

إزالة اللقطات باستخدام زر Lift

ستستخدم زر Lift فى نافذة Monitor لإزالة الجزء الأوسط من Closeup. 1 mov، مما يؤدى إلى عمل اثنين من clips. ستستخدم نقاط Out و In للحفاظ على

لقطات محددة فى clips الباقية. بعد ذلك ستعبئ الفجوة بمشهد مماثل مأخوذ من نقطة مختلفة من العرض بكاميرا أخرى



Closeup 1. mov قبل (A) وبعد (B) إزالة اللقطات.

قم أولاً بتحديد نطاق اللقطات الذى تريد إزالته.

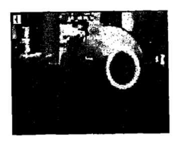
١ – فى لوحة Navigator، انقر بالماوس على زر التكبير (الأيمن) مرة واحدة لتكبير عرض Timeline. يجب أن يتم ضبط قائمة Time Unit فى Timeline على 2 Seconds. ستحدد الآن مكان Closeup 1. mov فى Timeline.

٢ – حدد الآن مكان Closeup 1. mov فى نافذة Project، واختر Clip -> Locate Clip، ثم انقر بالماوس على Done.

يقوم Premiere بتحديد clip فى Timeline.

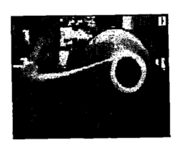
٣ – حرك مسطرة Timeline لبداية Closeup 1. mov.

٤ – استخدم خانات التحكم الموجودة أسفل عرض Program لتحديد النقطة التى تسبق بثوانى عديدة اللقطة التى يتشكل فيها الزجاج المذاب لتكوين شكل الكرة (عند 55:28). هذا هو المكان الذى ستنتقل فيه بصورة مفاجئة إلى مشهد جديد. انقر بالماوس على زر Mark In ({) لضبط نقطة In فى Closeup 1. mov.



00:00:55:28 Δ 4:02

٥ – فى عرض Program، قم بإيجاد اللقطة السابقة مباشرة لإلتقاء الزجاج المذاب بالحافة اليسرى من اللقطة (عند 56:27). هذا هو المكان الذى ستعود فيه لهذا المشهد. انقر بالماوس على زر Mark Out (}) لضبط نقطة Out.



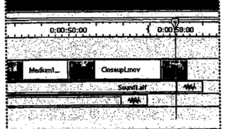
00:00:56:27 Δ 29

الآن بما أنك قد حددت نطاق اللقطات الذى تريد إزالته، فستحذفه من Timeline.

٦ – فى نافذة Monitor، انقر بالماوس على زر Lift.

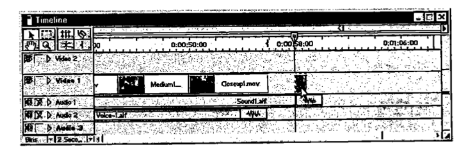


يتم إزالة الجزء الذى قمت بتحديده من Closeup 1. mov، مع ترك clips الأخرى فى المسار كما هى والحفاظ على مدة البرنامج. فى التدريب التالى، ستستخدم أمر Paste Custom لتعبئة تلك الفجوة.



لمنع حدوث ارتباك، دعنا نعطى اسم جديد مستعار لجزء Closeup 1. mov الواقع على يمين الفجوة. إعطاء اسم لـ Instance (نسخة من clip الموجود فى Timeline لايؤثر على Master clip الموجود فى نافذة Project أو النسخ الأخرى لـ clip.

٧ – حدد الجزء الثانى من Closeup 1. mov واختر Clip -> Alias.



٨ – عندما تظهر رسالة توجيه لك، اكتب **Closeup 2** وانقر بالماوس على OK.

٩ – احفظ المشروع.

فهم أمر Paste Custom

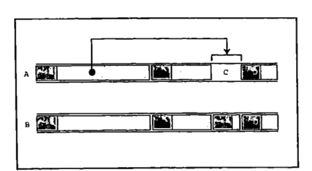
مع أمر Paste Custom، يمكنك لصق إما محتوى أو إعدادات clip التى قمت بنسخها. إذا تم تحديد Content فى مربع حوار Paste Custom Settings، فإن هذا الأمر يلصق clip المنسوخ فى clip أو مساحة فارغة قمت بتحديدها فى المسار. يمكنك الاختيار من قائمة الخيارات لمعالجة clips التى يتم تحريرها، فيمكنك تحريك نقطة In أو Out لـ Source clip (المقطوعة الفيلمية الأصلية) أو Destination clip (المقطوعة الفيلمية المرادة)، أو تغيير السرعة، أو تحويل المسارات. كما عند استخدام تحرير ثلاثى النقاط، يجب أن تحدد خيار يحافظ على نقاط Out و In الدقيقة فى التحرير. يعتمد الخيار الذى تحدده على مدة المادة الأصلية والفجوة.

فى درس تالٍ، ستستخدم أمر Paste Custom لنسخ الإعدادات من clip إلى clip آخر، انظر جزء "نسخ الفلاتر والإعدادات".

اللصق فى فجوة

هناك عدد من الطرق لإدخال مادة فى فجوة موجودة فى المشروع، تشمل استخدام تحرير ثلاثى النقاط وآخر رباعى النقاط. فى هذا التدريب ستستخدم Paste Custom للصق نسخة من Medium 1. mov فى الفجوة التى أنشأتها تواً باستخدام زر Lift. تحتوى Medium 1. mov، و Closeup 1. mov و Closeup 2 على نفس لقطة المشهد تم أخذها بكامرتين.

قبل لصق النسخة فى الفجوة، ستحتاج تحديد النقاط الأربعة المرتبطة بهذا الإجراء التى يمكن تحريكها بدون التأثير بصورة سلبية على التحرير. بسبب أنك تريد استخدام اللقطات الواقعة قرب نهاية clip هذا، فإن تحريك نقطة In فى النسخة هو الإجراء الأكثر ملائمة فى تلك الحالة. مكان نقطة In الجديدة تلك ليس دقيقاً هنا، وستقوم بتعديله فيما بعد. يقوم Premiere بتعديل مدة clip هذا ليتلائم مع الفجوة عندما تلصقه.



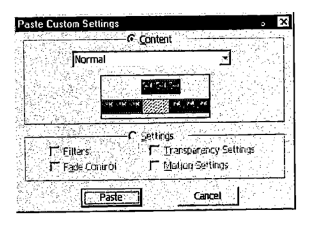
Closeup 2 قبل (A) وبعد (B) لصق نسخة من Medium 1. mov فى الفجوة (C).

١ – فى Navigator، استخدم أزرار المزلق أو العرض لضبط قائمة Time Unit على 1Second.

٢ – فى Timeline، حدد Medium 1. mov ثم اختر Edit -> Copy.

٣ – باستخدام أداة Selection، حدد الفجوة التى تم إنشائها عندما قمت بحذف جزء من Closeup 1. mov باستخدام وظيفة lift.

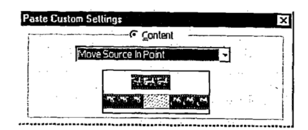
٤ – اختر Edit -> Paste Custom لفتح مربع حوار Paste Custom Settings.



٥ – تأكد أن Content محدداً.

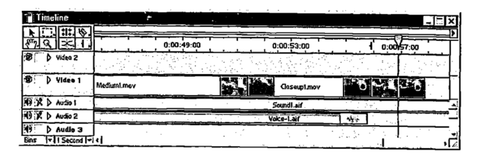
لاحظ أن الخيار المحدد، وهو Normal (الموجود تحت Content)، موضح بصورة متحركة.

٦ – حدد Move Source In Point.



لايغير هذا الخيار من مدة الفجوة ولامن نقطة Out الخاصة بـ source clip.

٧ – انقر بالماوس على Paste للصق نسخة من Medium 1. mov فى الفجوة.



حدد الآن alias (اسم مستعار) لنسخة Medium 1. mov التى قمت بلصقها تواً.

٨ – حدد نسخة Medium 1. mov واختر Clip -> Alias.

٩ – عندما تظهر رسالة توجيه، اكتب Medium 2 وانقر بالماوس على OK.

١٠ – قم بمعاينة المشروع.

تصبح كل clips الآن الموجودة فى المشروع بترتيب ملائم ويتم قصها حتى نصل للطول الصحيح.

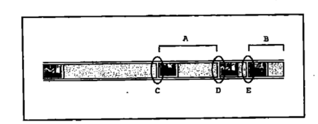
فى التدريب التالى، ستبدأ فى ضبط بعض عمليات التحرير الدقيقة.

١١ – احفظ المشروع.

ضبط عمليات التحرير

التدريبات الباقية فى هذا الدرس تتضمن ضبط عمليات التحرير لتلائم الحدث الموجود بين المشاهد. عند ضبط المشروع، يكون من الضرورى غالباً المحافظة على مدة clip أو المشروع بأكمله. ففى هذا المشروع، نريد الحفاظ على مدة Closeup 1. mov، و Clouseup 2. والفجوة بينهما لأننا سنقوم بعمل cut بين لقطات المشاهد بالكاميرتين وسنقوم بملائمة الحدث الواقع بين تلك المشاهد. فى التدريبات التالية، ستستخدم أداة slide، وأداة slip وعرض Trim لوضع اللمسات النهائية على مشروعك.

فى التدريبات التالية، ستعدل آخر ثلاث عمليات تحرير، من اليسار لليمين.



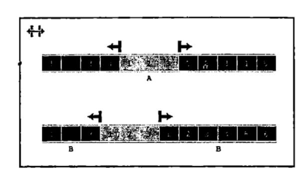
للمحافظة على نقاط Out و In ومدة كل من Closeup 1. mov (A) و (B) Closeup 2، ستعدل آخر ثلاث تحريرات باستخدام أداة slide على أول تحرير (C)، وأداة slip على التحرير الثانى (D)، وعرض Trim على التحرير الثالث (E)، من اليسار لليمين.

فهم أدوات slip و slide

يقدم Premiere أداتين لتعديل clip فى Timeline مع الحفاظ على مدته هما: أداة slide وأداة slip.

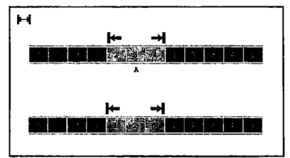
أداة slide: تعدل مدة clips الاثنين المجاورين لـ clip المقصود، مع الحفاظ على نقاط Out و In لـ clip الموجود تحت أيقونة الأداة. تحافظ هذه الأداة على مدة المشروع. يمكنك تخيلها على شكل rolling edit مع وجود clip بين clips الاثنين اللذين يتم قصهما. تحافظ هذه الأداة على مدة clip الموجودة تحت أيقونة الأداة. وأنت تسحب بالماوس، يتحرك مكان clip لليسار أو لليمين فى Timeline. يمكن استخدام هذه الأداة

فقط عندما يتم قص clips المتجاورة بحيث يبقى بها لقطات أخرى متاحة.



تحافظ أداة slide على مدة clip المقصود (A) بينما تغير نقاط Out و In لـ clips المجاورة له (B)، ولكن بشرط أن يوجد فى clips تلك لقطات أخرى متاحة.

أداة slip: تضبط نقاط Out و In لـ clip مع الحفاظ على مدته. وأنت تسحب بالماوس فى clip باستخدام أداة slip، تتحول نقطة In ونقطة Out بصورة متزامنة فى نفس الإتجاه، بينما تبقى مدة clip غير متغيرة، يمكنك تخيل وظيفة هذه الأداة على أنها انزلاق لـ clip نحو اتجاه معين خلف نافذة ثابتة فى المسار. لايتغير مكان clip فى نافذة Timeline.

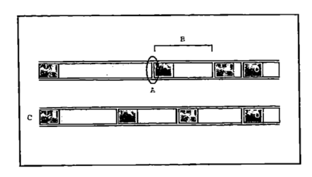


تغير أداة slip نقاط Out و In لـ clip (A) مع الحفاظ على مدته، بشرط أن يتبقى فى clip هذا لقطات متاحة.

يمكنك استخدام أداة slip فقط على clips التى تم قصها، ولكن يوجد بها لقطات إضافية بعد نقاط Out و In الحالية. كما مع أداة slide، تتغير نافذة Monitor لتعرض لقطات دقيقة لـ clips الثلاثة عندما تستمر فى الضغط على زر الماوس مع تحديد أداة slip.

استخدام أداة Slide

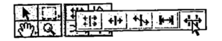
ستستخدم أداة Slide لتلائم الحدث فى لقطة Closeup 1. mov مع نفس الحدث فى لقطة Medium 1. mov. بسبب أنك تريد الحفاظ على نقاط In و Out لـ Closeup 1. mov، فستقوم بقص نقطة Out فقط فى Medium 1. mov. أداء هذا التحرير يقصر من طول clip مجاور واحد مع تطويل clip الآخر.



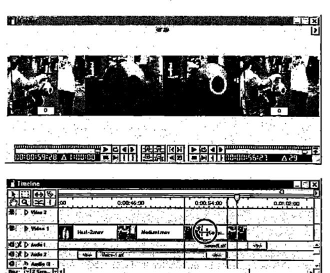
سيتم استخدام أداة slide لملائمة الحدث الموجود فى نقطة التحرير (A) بين Medium 1. mov و Closeup 1. mov، مع الحفاظ على نقاط In و Out ومدة Closeup 1. mov (B) . يمكن أن ترى النتيجة فى (C).

١ – فى Navigator، استخدم أزرار العرض أو المنزلق لضبط قائمة Time Unit على 2 Second.

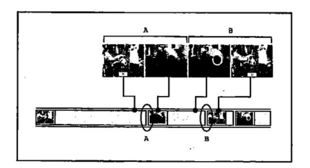
٢ – فى Timeline، اختر أداة Slide.



٢ – ضع المشير على Closeup 1. mov ثم اضغط لفترة على زر الماوس.

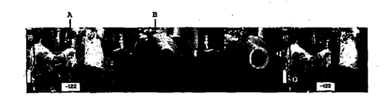


عندما تضغط على زر الماوس لفترة مع تحديد أداة slide فإن نافذة Monitor تتغير لتوضح اللقطات الهامة لـ clips الثلاثة. لذا فهى تعرض أربع لقطات. نقطة Out لـ clip الموجود على اليسار (Medium 1. mov)، نقطة In ونقطة Out لـ clip المجاور الموجود تحت الأداة (Closeup 1. mov) ونقطة In لـ clip على اليمين (Medium 2). أثناء عمل تزامن للحدث، ستقارن اللقطتين الموجودتين فى النصف الأيسر من نافذة Monitor.



يمكنك عرض نقطة التحرير الموجودة بين Medium 1. mov و Closeup 1. mov (A) ونقطة التحرير بين Closeup 1. mov و Medium 2 (B). ستقوم هنا بتعديل التحرير الأول (A).

٤ – مع الاستمرار فى الضغط على زر الماوس، لاحظ وميض الضوء الموجود على الحافة اليمنى من Closeup 1. mov (اللقطة الثانية من اليسار فى نافذة Monitor). قم بعمل تزامن بين هذا الوميض والوميض المقابل له فى Medium 1. mov. اسحب بالماوس لليسار لقص Medium 1. mov حتى ترى الوميض فى اللقطة الأولى (نقطة Out لـ Medium 1. mov). يجب أن يوضح العرض الرقمى فى اللقطة الأولى رقم 122–، مما يوضح أنك حركت Closeup 1. mov عدد 122 لقطة للوراء. ارفع يديك عن زر الماوس.



ماثل الحدث بين Medium 1. mov (A) و Closeup 1. mov (B)، مع تجاهل اللقطتين الأخرتين.

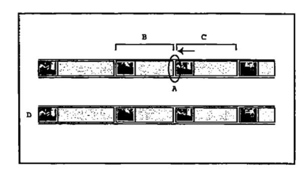
٥ – عاين التغيير.

يجب أن يتماثل الحدث فى اللقطتين الأولى والثانية.

٦ – احفظ المشروع.

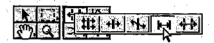
استخدام أداة slip

ستستخدم أداة slip لمماثلة الحدث بين Closeup 1. mov و Medium 2. لعمل هذا، ستحرك نقطة In الخاصة بـ Medium 2 مع الحفاظ على مدة clip. ستظهر نقاط In و Out لـ Medium 2 في اللقطتين الموجودتين في وسط نافذة Monitor عندما تستخدم أداة slip.

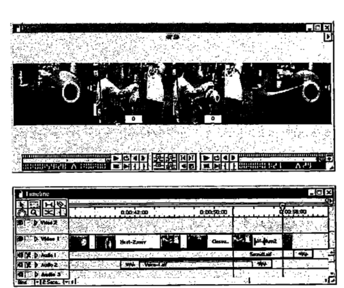


استخدم أداة slip لمماثلة الحدث في نقطة التحرير (A) بين Closeup 1. mov (B) و Medium2 (C). تغير الأداة نقاط In و Out لـ Medium 2 مع الحفاظ على مدته. لاتتأثر clips المتجاورة مثل Closeup 1. mov. يمكن أن ترى النتيجة في (D).

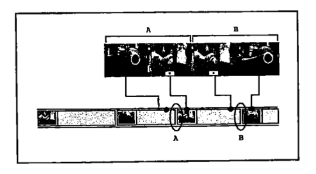
١ – في Timeline، حدد أداة slip.



٢ - ضع المشير على Medium 2 clip فى Timeline، ثم اضغط على زر الماوس لفترة.

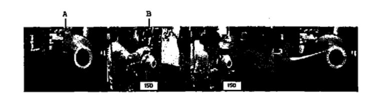


كما حدث عندما تم تنشيط أداة slide، تتغير نافذة Monitor، تعرض فى هذه المرة نقطة Out لـ Closeup 1. mov، ونقاط In و Out لـ Medium 2، ونقطة In لـ Closeup2.



يمكنك عرض نقطة التحرير بين Closeup 1. mov و Medium 2 (A) ونقطة التحرير بين Medium 2 و Closeup 2 (B). ستقوم هنا بإصلاح نقطة التحرير الأولى.

٣ – اسحب بالماوس لليمين حتى يماثل الحدث الموجود فى اللقطة الأولى (نقطة Out لـ Closeup 1. mov) الحدث الموجود فى اللقطة الثانية (نقطة In لـ Medium 2).



قم بمماثلة الحدث بين Closeup 1. mov (A) و Medium 2 (B)، مع تجاهل اللقطتين الأخرتين.

٤ – ارفع يدك عن زر الماوس.

تعود نافذة Monitor إلى التشكيل الطبيعى لها.

٥ – حدد أداة Selection (شكل) لإلغاء تحديد أداة Slip.

٦ – قم بمعاينة التغيير.

يجب أن يتماثل الحدث الموجود فى اللقطتين الأولى والثانية.

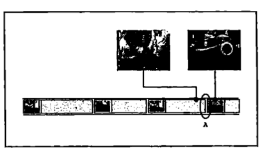


٧ – احفظ المشروع.

فهم عرض Trim

يتم استخدام عرض Trim لقص لقطات فردية على كلا جانبى التحرير أثناء عرض تلك اللقطات وبذلك يمكنك عرض التحرير وأنت تعمل. يقدم عرض Trim نفس وظيفة أداة ripple، ولكنه يوفر لك تحكم أدق وعرض أفضل لمادة البرنامج. عندما تحدد Trim Mode فى قائمة نافذة Monitor، فإن عروض Source و Program يتم استبدالها

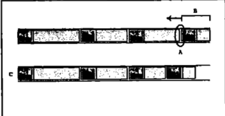
بعرضين يتم فيهما عرض لقطات 1، 3، 5، لـ clips المجاورة. كونك قادراً على رؤية لقطات على كلا جانبى نقطة التحرير يمكنك من قص كل clip بصورة دقيقة. يمكن أيضاً أداء rolling edit فى عرض Trim. هذا العرض مفيد لتعديل وضبط نقطة التحرير بين clips الاثنين اللذين يجب أن يتماثل الحدث فيهما أو التوقيت فيهما دقيق.



يقدم عرض Trim وظيفة ripple edit للقطة بلقطة وعرض لكل clip فى نقطة التحرير (A).

التحرير فى عرض Trim

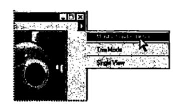
عند هذه النقطة، الحدث الموجود فى Medium2 و Closeup2 غير متزامن بسبب التحرير الذى قمت بأدائه باستخدام أداة slide. ستستخدم عرض Trim لمماثلة الحدث فى clips هذه حتى يكون الحدث الموجود فى نقطة Out من Medium2 مثل الحدث الموجود فى نقطة In الخاصة بـ Closeup 2. ستقوم أولاً بقص Medium 2 ليماثل الحدث فى Closeup 2، ثم ستستخدم rolling edit لتحريك نقطة التحرير بينهما للحصول على أكثر التحريرات تأثيراً. يحافظ Rolling Edit على المدة المشتركة لـ clips الاثنين.



عرض Trim سيتم استخدامه لمماثلة الحدث فى نقطة التحرير (A) بين Medium 2 و Closeup 2 مع الحفاظ على نقاط In و Out ومدة (B) Closeup 2. يمكن أن ترى النتيجة فى (C).

١ – تحت عرض Program، استخدم خانات التحكم لضبط سطر التحرير بين آخر اثنين من clips فى برنامج الفيديو وهما: Medium 2 و Closeup 2 (فى 56:27).

٢ – فى قائمة نافذة Monitor، حدد خيارات Monitor Window.



٣ – تحت Trim Mode Options، تأكد أن الموضع الموجود على اليسار يتم تحديده، ثم انقر بالماوس على OK.

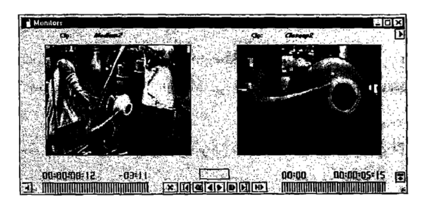
٤ – حدد Trim Mode من قائمة نافذة Monitor. فى عرض Trim، يعرض Premiere لقطتين هما: نقطة Out لـ Medium2 على اليسار ونقطة In لـ Closeup 2 على اليمين.

ستلاحظ وجود بعض الأزرار الجديدة فى عرض Trim.

A : إلغاء التحرير (كل التحرير).
B : التحرير السابق.
C : القص لليسار (خمس لقطات).
D : القص لليسار (لقطة واحدة).
E : القص لليمين (لقطة واحدة).
F : القص لليمين (خمس لقطات).
G : التحرير التالى.
H : تشغيل التحرير.

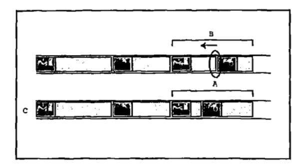
ستقوم الآن بعمل تزامن للحدث الموجود فى Closeup 2 مع الحدث المماثل فى Medium 2. عندما تحدد إحدى العروض فى عرض Trim، تتغير الشفرة الزمنية أسفله للون الأخضر.

٥ – انقر بالماوس على اللقطة اليسرى (Medium 2) لتحديدها وانقر بالماوس على أزرار Trim left 5 Frames (◀II) و Trim left (single - frame) (◀I) لتعديل Medium 2 حتى يتماثل الحدث الموجود عند نقطة Out الخاصة بها والحدث الموجود عند نقطة In الخاصة بـ Closeup 2. إذا بالغت فى القص، استخدم أزرار Trim Right 5 Frames (II▶) و Trim Right (single - frame) (I▶) لعكس القص.



للتراجع فى كل التحريرات التى تم أدائها فى عرض Trim، انقر بالماوس على زر Cancel Edit (✖).

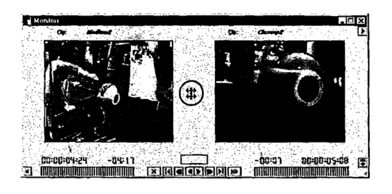
أصبح الحدث الآن فى كلا clips متزامناً. وستقوم الآن بتحريك التحرير بين clips باستخدام Rolling Edit فى عرض Trim.



ستستخدم rolling edit فى عرض Trim لتحريك التحرير (A) بين Medium 2 و Closeup 2 مع الحفاظ على المدة المشتركة لكلا clips (B). يمكن أن ترى النتيجة فى (C).

ستغير التحرير إلى تكبير لتوضح شكل أفضل للعرض.

٦ - ضع المشير بين العرضين بحيث يتحول إلى أداة rolling edit، ثم اسحب أيقونة الأداة لليسار حتى تبدأ الأداة الموجودة فى العرض فى الذهاب بعيداً. استخدم الرسم التوضيحى الموجود بأسفل كمرشد.



٧ - قم بالتقديم والتأخير فى مسطرة Timeline لمعاينة التغيير. فهذا العمل ينهى أتوماتيكياً Trim Mode ويعيد نافذة Monitor لعرضها العادى.

ملاحظة يمكنك أيضاً إنهاء Trim Mode باختيار Trim Mode من قائمة نافذة Monitor لإزالة علامة تأكيد الخيار من أمام الأمر.

٨ – قم بمعاينة آخر أربع clips.



٩ – احفظ المشروع.

تغيير مدة وسرعة clip

مدة clip الصوت والصورة هي المدة التى يستمر عملها فيها – أى الفرق الزمنى بين نقاط In و Out لـ clip. تكون المدة الأولية لـ clip مماثلة للمدة التى كانت لها عندما تم استيرادها أو إدخالها. إذا قمت بتغير بداية ونهاية clip بتحرير نقاط In و Out الأصلية، فستتغير مدتها. يمكنك أيضاً إعداد مدة clip بتحديد طول الوقت الممتد من نقطة In الأصلية الحالية الخاصة بها. الصورة الثابتة يمكن أن يكون لها مدة عندما تريد عرضها لفترة زمنية محددة. يمكنك إعداد المدة الإفتراضية للصور الثابتة التى تستوردها باختيار File -> Preferences -> / Still Image .General

سرعة clip هى معدل تشغيل الحدث أو الصوت مقارنة بالمعدل الذى تم تسجيله بها. تكون السرعة مماثلة فى بداية الأمر للسرعة الموجودة عندما تم استيراد أو إدخال clip. تغيير سرعة clip يغير من frame rate (معدل اللقطة) الأصلى وقد يتسبب فى حذف أو تكرار بعض اللقطات. بالإضافة إلى ذلك، تغيير سرعة clip يتطلب تشغيل نفس العدد من اللقطات فى فترة زمنية مختلفة، مما يغير أيضاً من مدة clip (يحرك نقطة Out). عندما تغير سرعة clip المحتوى على مجالات متشابكة، فقد تحتاج تعديل الطريقة التى يعالج بها Premiere المجالات، خاصة عندما تقل السرعة عن 100% من السرعة الأصلية. من Adobe Premiere User Guide، الفصل الرابع.

تغيير معدل clip

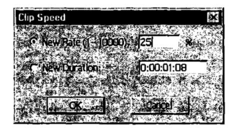
لتحسين نهاية هذا المشروع، ستغير Frame rate لآخر اثنين من clips لإنشاء تأثير حركة بطيئة. فى نفس الوقت، ستستخدم التغيير الحادث فى مدة clip لجعل المشروع 60 ثانية تماماً (1:00) وهى المدة المحددة لهذا الجزء من الفيلم التسجيلى. لعمل هذا، ستستخدم أداتين مختلفتين هما: مربع حوار Clip Speed وأداة rate stretch.

أولاً، ستستخدم مربع حوار Clip Speed لجعل Closeup 2 يعمل بربع السرعة تماماً. ثم، ستستخدم أداة rate stretch على Medium 2 لتقديم الطول المطلوب للبرنامج.

١ – فى Navigator، انقر بالماوس على زر التكبير (شكل) حتى يتم إعداد قائمة Time Unit على 1/2 Second. ثم اسحب المربع الأخضر لعرض Medium 2 و Closeup 2 فى Timeline.

٢ – انقر بالماوس على Closeup 2 واختر Clip -> Speed لفتح مربع حوار Clip Speed.

٣ – فى مربع New Rate (معدل جديد)، اكتب 25، ثم انقر بالماوس على OK.

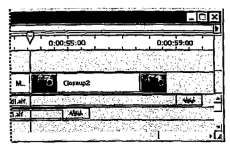


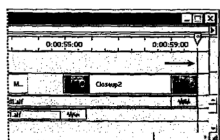
يعمل Closeup 2 الآن بربع السرعة، مما يعنى أنه سيطول عن سرعته الأصلية بمعدل أربع مرات. ستحرك الآن سطر التحرير إلى 01:00:00 (60 ثانية)، حيث تريد المشروع أن ينتهى.

٤ – انقر مرتين بالماوس على timecode المكان تحت عرض Program، واكتب 10000 ثم اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).

٥ – فى Navigator، استخدم أزرار العرض أو المنزلق لضبط قائمة Time Unit على 1 Second.

٦ – اسحب Closeup 2 بالماوس حتى تنجذب النهاية لسطر التحرير. لاتقلق على الفجوة الناتجة عن هذا العمل، فستعيد ربط التحرير بين Closeup 2 و Medium 2 سريعاً.

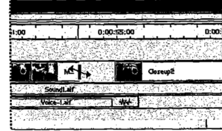


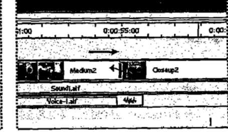


ستقوم الآن بإطالة Medium 2.

٧ – في Timeline، اختر أداة rate stretch..

٨ – ضع المشير على الطرف الأيمن من Meduim 2 حتى يتحول إلى أداة rate stretch. اسحب لليمين حتى تنجذب نهاية Medium 2 إلى Closeup 2.





٩ – قم بمعاينة Medium 2 و Closeup بمعدل اللقطة الجديد، ثم احفظ المشروع.

تصدير الفيلم

بما أنك قد انتهيت الآن من تحرير الفيلم، فقد حان وقت إنتاج ملف فيلم.

١ - إذا كنت قد ألغيت معاينة الصوت في أول الدرس، فتأكد أن تشغلها مرة أخرى بالنقر بالماوس على المربع الفارغ في الحافة اليسرى من كل مسار صوت حتى تغيره إلى أيقونة السماعة (🔊).

٢ - حدد File -> Export -> Movie.

٣ - في مربع حوار Export Movie، انقر بالماوس على Settings.

٤ - تأكد أن Quick Time محدداً في خانة File Type وأن Entire Project محدداً في خانة Range.

٥ - تأكد أيضاً أن خيارات Export Audio و Export Video محددة. يمكنك ترك باقي الإعدادات كما هي. انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Export Movie Settings.

٦ - في مربع حوار Export Movie، تحرك إلى مجلد 07 Lesson لتضبط المكان واكتب Glass2. mov ليكون اسم الفيلم. انقر بالماوس على Save (Windows) أو OK (Mac OS).

٧- يبدأ Premiere في تنفيذ الفيلم، مع عرض شريط معلومات يقدم تقدير عن مقدار الوقت الذي تستغرقه العملية.

٨ - انقر بالماوس على زر Play لتشغيل الفيلم.

استكشف بنفسك

تصرف بحرية فى تجربة مشروعك الذى قمت بإنشائه تواً. إليك بعض الاقتراحات:

- حاول تغيير اسم clip فى نافذة المشروع بدون استخدام Clip -> Alias.

إليك تلميح. أنت لاتحتاج استخدام أى عناصر أو أيقونات أو أزرار من القائمة، ولكن نافذة Project يجب أن تكون فى List View. بمجرد أن غيرت الاسم، لاحظ تأثير هذا التغيير على instances (النماذج) الموجودة فى Timeline.

- حاول استخدام freeze frame (تجميد اللقطة) على Closeup 2 فى نهاية هذا الدرس بدلاً من تغيير Frame rate (معدل اللقطة). اضبط محدد 0 على اللقطة التى تريد إيقافها ثم اختر Clip -> Video -> Hold Frame. جرب توسيع اللقطة الموقوفة لترى كيف تختلف عن الصورة الثابتة.

- استبدل منتصف Closeup 1. mov بـ Medium2 باستخدام تحرير ثلاثى النقاط بدلاً من استخدام زر Lift و Paste Custom.

أسئلة للمراجعة

١- يقدم أمر Ripple Delete وزر Extract وظائف متماثلة. فما هو الفرق الأساسى بينهما؟

٢ - أى أداة قد تستخدمها لتغيير نقاط In و Out لـ clip مع الحفاظ على مدته؟

٣ - أى الإمكانيات يقدمها Trim Mode تجعله مناسباً تماماً لتعديل عمليات التحرير؟

٤ - ما هما طريقتا تغيير معدل لقطة clip؟

الإجابات

١ – تعمل Ripple Delete على clip بأكمله أو مجموعة منه أو على فجوة، أما وظيفة Extract فتعمل على نطاق من اللقطات فى clip واحد أو أكثر.

٢ – تقوم أداة slip بتغيير نقاط Out و In لـ clip مع الحفاظ على مدته.

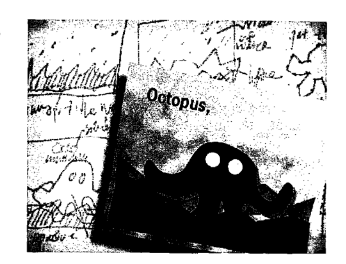
٣ – تمكنك Trim Mode من قص لقطات خاصة على كلا جانبى نقطة التحرير، أثناء عرض تلك اللقطات.

٤ – يمكنك تغيير معدل لقطة clip باستخدام إما مربع حوار Clip Speed (اختر Clip -> Speed)، أو أداة rate stretch (شكل).


الدرس الثامن

الدرس الثامن

إنشـــاء Title



يلعب النص والجرافيك دور متكامل فى توصيل المعلومات فى برنامج الفيديو. فتسمح لك نافذة Title فى Premiere بإنشاء نص وجرافيك يمكنك استيراده ووضعه على ملف فيديو موجود.

الدرس الثامن إنشاء Title

فى هذا الدرس ستستخدم نافذة Title فى Premiere لإنشاء كارتون مكون من 14 ثانية لموقع تعليمى على Web خاص بالأطفال. ستقوم بإنشاء ثلاثة titles مختلفة باستخدام أدوات النص، والنص المتدحرج والجرافيك؛ ثم ستقوم بوضع titles تلك على clip فيلم فى نافذة Timeline الموجودة فى Premiere. وستتعلم بصفة خاصة كيفية عمل مايلى:

- إدخال نص وتغيير خصائصه.
- تقنين أحرف النص.
- إضافة ظلال ولون.
- إنشاء جرافيك.
- تطبيق عتامة للجرافيك والنص.
- إنشاء ومعاينة الكتابة المتدحرجة.
- إضافة titles لمشروع.
- وضع titles على clip فيديو.
- تحرير titles.

بدأ العمل

لبدأ العمل، ستفتح مشروع Premiere موجود وتنشىء title جديد. تأكد أنك قمت بتثبيت خط News Gothic. للحصول على مساعدة، انظر جزء "تثبيت خطوط الدرس "تأكد أيضاً أنك تعرف مكان الملفات المستخدمة فى هذا الدرس. قم بإدخال CD - ROM إذا كان ضرورياً. للحصول على مساعدة، انظر جزء (استخدام ملفات "Classroom in a Book".

للتأكد أن خيارات Premiere معدة على القيم الافتراضية، قم بإنهاء Premiere، ثم احذف ملف الخيارات كما هو موضح فى جزء "استعادة التفضيلات الافتراضية".

١ – انقر مرتين بالماوس على 08 Lesson. ppj فى مجلد 08 Lesson لبدأ Premiere وافتح المشروع.

٢ – عندما يفتح المشروع، اختر File -> Save As. إذا كان ضرورياً، افتح مجلد الدرس الملائم على قرصك الصلب واكتب Cartoon. ppj. اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).

عرض الفيلم المكتمل

إذا أردت أن ترى ما ستقوم بإنشائه فى هذا الدرس، يمكنك أن تنظر على الفيلم المكتمل. بسبب أنك ستقوم بأداء رسوماتك فى نافذة Title، فسيبدو فيلمك مختلف قليلاً.

١ – اختر File -> Open وحدد 08 Final. mov فى مجلد Final داخل مجلد 08 Lesson، ثم انقر بالماوس على Open. يفتح الفيلم فى عرض Source الموجود فى نافذة Monitor.

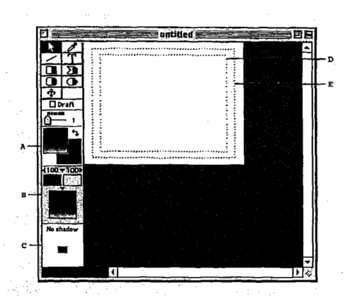
٢ – انقر بالماوس على زر Play (▶) الموجود فى عرض Source لمشاهدة الفيلم.

نبذة عن titles

تسمح لك نافذة Title فى Adobe Premiere بإنشاء ملفات نص وصور جرافيك بسيطة تسمى titles، يمكن استخدام هذه الملفات فقط فى Premiere. لاستخدام نافذة Title، أنت لاتحتاج فتح مشروع موجود أو إنشاء مشروع جديد.

دعنا نفتح نافذة Title ونستعرض الأساسيات.

اختر File -> New -> Title لفتح نافذة Title.



A: عينات Color (اللون)، B: إعدادات Transparency and Gradient (الشفافية والتدرج اللونى)، C: خانة ضبط Shadow Offset (إزاحة الظل)، D – مساحة Title - Safe (المخصصة للنص والجرافيك)، E – مساحة Action - Safe (المخصصة للحدث).

عندما تفتح نافذة Title، يضيف Premiere قائمة Title إلى شريط القائمة. تحتوى هذه القائمة على كل أوامر وخيارات نافذة Title. يمكنك أيضاً استخدام هذه الخيارات بالنقر بالزر الأيمن من الماوس (Windows) أو الضغط على Control مع النقر بالماوس (Mac OS) فى نافذة Title. مع ذلك، إذا أردت تغيير حجم النافذة أو لون الخلفية، فستحتاج فتح مربع حوار Title Window Options (خيارات نافذة Title) إما باختيار قائمة Window أو بالنقر بالزر الأيمن من الماوس (Windows) أو الضغط على Control والنقر بالماوس (Mac OS) على شريط عنوان نافذة Title.

تحتوى نافذة Title على مربعين من خطوط منقطة. يمثل المربع الداخلى title - safe zone ويمثل المربع الخارجى action - safe zone. فإذا قمت برسم صور جرافيك خارج action - safe zone، لن تكون ظاهرة على شاشات NTSC. ووضع نص خارج

title - safe - zone قد يبدو مموهاً أو مشوهاً على شاشة NTSC.

إنشاء title بسيط

ستقوم هنا بإنشاء title بسيط مكون من نص فقط. وستقوم بإضافة لقطة كنموذج إلى نافذة Title، وتضيف نص، وتغير خصائص النص، وتضيف ظل وتقوم بعمل Kerning (تقنين الأحرف) للنص.

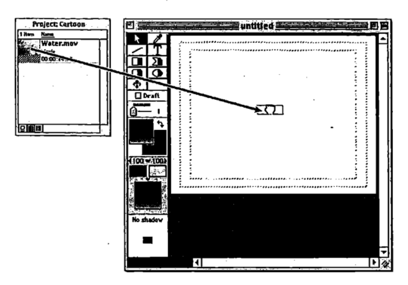
إضافة لقطة كنموذج للإشارة

قبل أن تدخل نص، ستضيف لقطة كنموذج للخلفية إلى نافذة title. ستساعد هذه اللقطة على تحديد أفضل الألوان المتناغمة التى تستخدمها لنص title. تكون اللقطات النموذج إشارة فقط ولاتصبح جزء من title. عندما تقوم بحفظ وإغلاق title، فإن اللقطة الإشارة لايتم حفظها مع الملف.

١ - حرك نافذة Title بحيث لاتتداخل مع نافذة Project.

لاحظ أن Water. mov موجود بالفعل فى نافذة Project. ستستخدم هذا الفيلم كإشارة لخلفية Title الخاص بك.

٢ - اسحب أيقونة Water. mov من نافذة Project إلى نافذة Title وارفع يدك عن الماوس. تصبح خلفية نافذة Title هى اللقطة الأولى من Water. mov.





إنشاء عناصر النص

استخدم الإرشادات التالية لمساعدتك عند تحديد الكتابة للفيديو:

- استخدم خطوط sans - serif كبيرة. وتجنب الكتابة الصغيرة وخطوط serif، فإن الحدود الرفيعة لبعض الحروف الصغيرة أو حروف serif لايتم عرضها بصورة جيدة على أجهزة التليفزيون ذات الأنظمة المتشابكة.
- استخدم حجم الكتابة الأسود العريض وشبه الأسود العريض، السهل قراءتها بصفة عامة على التليفزيون أكثر من أحجام الكتابة العادية أو الخفيفة.

استخدم كلمات قليلة فى title الخاص بك. فمن الصعب قراءة الفقرات الطويلة ذات الكتابة الصغيرة على التليفزيون.

- عند تصميم title ليتم تركيبه، استخدم الألوان التى تتناقض بصورة جيدة مع صورة الخلفية. يمكنك استيراد لقطة كنموذج لكى تفحص title مع خلفيته. إذا كانت الخلفية معقدة، ففكر فى إضافة ظل أو شكل نصف شفاف خلف الكتابة.

من Adobe Premiere User Guide، الفصل السابع.

إنشاء نص وتغيير خصائص النص

يسمح لك Premiere بتغيير خصائص النص المتعلقة بالكلمات والحروف الموجودة فى أى خط متاح لنظام تشغيلك.

١ - اختر أداة النص (T) وانقر بالماوس على الركن الأيسر العلوى من نافذة Title، داخل title - safe zone(الخط المنقط الداخلى).

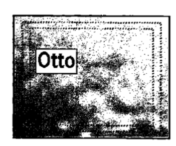


ملاحظة كقاعدة عامة للفيديو، استخدم خطوط يساوى حجمها 16 بنط على الأقل. فأى خط أقل من هذا الحجم قد لايبدو ظاهراً على شاشة التليفزيون.

٢ – غير الخط باستخدام الطريقة الملائمة لنظام تشغيلك.

- فى Mac OS، اختر Title -> Font وحدد News Gothic Bold. ثم اختر Title -> Size، واختر Other، ثم اكتب **30** فى مربع النص.
- فى Windows، اختر Title -> Font، وحدد News Gothic، و Bold لـ Font Style، ثم اكتب **30** فى مربع نص Size. ثم انقر بالماوس على OK.

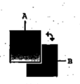
٣ – اكتب **Otto**.



٤ – اكتب File -> Save، افتح مجلد 08 Lesson إذا كان ضرورياً ثم اكتب **Otto. ptl** للاسم وانقر بالماوس على Save.

تغيير لون النص

لوحة عينة Object Color فى نافذة Title تعرض لون العنصر المحدد حالياً.



A – عينة Object Color (لون العنصر)، B – عينة Shadow Color (لون الظل).

يتحدد لون الظل عن طريق لون عينة Shadow Color، وهى موجودة على يمين عينة Object Color.

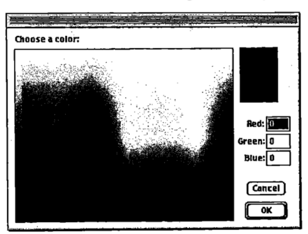
لتبديل لون الظل والعنصر، انقر بالماوس على السهم الموجود بين لوحتى العينة.

النقر بالماوس على لوحة العينة يفتح Premiere Color Picker. يمكنك اختيار الألوان من Color Picker بالنقر بالماوس على اللون فى مربع اللون أو بإدخال القيم فى مربعات نص Red، Green، Blue. توجد قيم الأبيض والأسود والرمادى على الجانب الأيسر من مربع اللون.

دعنا نغير لون كلمة "Otto".

١ – باستخدام أداة Selection (التحديد) ( )، حدد "Otto" إذا لم تكن محددة بالفعل، يظهر مربع صغير أو مقابض على كل ركن من الأركان الأربعة لمربع التحديد.

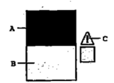
٢ – انقر بالماوس على لوحة عينة Object Color. يظهر Color Picker فى Premiere مع لون افتراضى مضبوط على الأسود.



٣ – انقر بالماوس فى مربع اللون لاختيار لون أزرق غامق.

إذا ظهرت علامة تعجب مجاورة للوحة عينة اللون فى الركن الأيمن العلوى من Color Picker، فإن اللون الذى اخترته ليس لوناً آمناً مع NTSC. مثل هذه الألوان قد تفيض أو تتموه عند عرضها على شاشة NTSC. بسبب أن الفيلم الذى

تنشئه الآن سيعمل فقط على شاشة جهاز الكمبيوتر، فأنت لاتحتاج أن تهتم بالتحذير الخاص بالألوان الآمنة مع NTSC. مع ذلك، إذا كنت تنشيء فيلم سيعمل بصورة مطلقة من شاشة NTSC، فستحتاج أن تتأكد أن كل الألوان آمنة العمل مع NTSC.



A – لوحة عينة اللون الأصلى، B – لوحة عينة لون محدد، C – رمز تحذير NTSC.

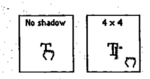
٤ – إذا أردت استخدام نفس اللون الذى استخدمناه لنصنا، فاكتب 51 لـ Red، 0 لـ Green، و 176 لـ Blue. ثم انقر بالماوس على OK لإغلاق لوحة Color Picker.

إضافة ظل

يمكنك إضافة ظل لأى صورة أو عنصر نص فى نافذة Title بتحديد العنصر ثم تحريك خانة تحكم Shadow offset (T).

ستقوم هنا بإنشاء ظل ثم تغير لونه فيما بعد. يمكنك تغيير لون العنصر أو الظل فى أى وقت بتحديد العنصر والنقر بالماوس على لوحة عينة اللون.

١ – مع الاستمرار فى تحديد كلمة "Otto"، اسحب خانة تحكم Shadow Offset لأسفل وإلى اليمين حتى تكون قيمة الظل الموجودة فوق الخانة 4 x 4.



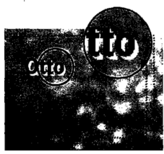
اللون الافتراضى للظل هو الرمادى. دعنا نغيره إلى اللون الأصفر.

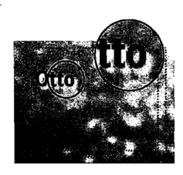
٢ – مع الاستمرار فى تحديد كلمة "Otto"، انقر مرتين بالماوس (Windows)، أو انقر بالماوس (Mac OS) على لوحة عينة Shadow Color لفتح Color Picker.

٣ – اختر لون أصفر فاتح. لاستخدام نفس اللون الذى استخدمناه، اكتب 242 لـ Red، و 255 لـ Green، و 176 لـ Blue ثم انقر بالماوس على OK.

بصفة افتراضية، ينشىء Premiere ظلال هادئة. وسنقوم بتغيير الظل إلى ظل مشبع لجعله أكثر بروزاً فى مقابل الخلفية ذات اللون الأزرق المائى.

٤ – مع الاستمرار فى تحديد النص، اختر Title -> Shadow -> Solid.





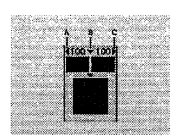
ظل هادىء وظل مشبع

٥ – انقر بالماوس على أى مكان فى نافذة Title لإلغاء تحديد النص.

٦ – احفظ Title.

تغيير العتامة

يسمح لك منزلق Opacity (العتامة) فى نافذة Premiere Title بضبط مستويات مختلفة من الشفافية للجرافيك، والنص والظلال. لاستخدام منزلق العتامة، انقر ببساطة على إحدى الأسهم السوداء الصغيرة الموجودة أسفل لوحات عينة Object و Shadow Color.



A – بداية الشفافية، B – الشفافية بأكملها، C – نهاية الشفافية.

يمكنك ضبط العتامة للصورة بأكملها بالنقر بالماوس على السهم الأوسط (Overall Transparency "الشفافية بأكملها")، أو يمكنك تنويع العتامة باختيار قيم مختلفة باستخدام السهم الأيسر (Start Transparency "بداية الشفافية") والسهم الأيمن (End Transparency "نهاية الشفافية"). انظر جزء "استخدام اللون، والشفافية، والتدريجات اللونية" فى Adobe Premiere 5.0 User Guide لمزيد من المعلومات حول تنويع العتامة فى نافذة Title.

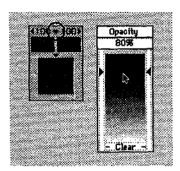
قيمة العتامة الافتراضية للظلال هى 50%. سنقوم هنا بزيادة العتامة الكلية للظل، مما يجعله أقل شفافية.

١ – باستخدام أداة Selection ( )، حدد كلمة "Otto".

٢ – تأكد أن لوحة عينة Shadow Color نشطة (فى المقدمة). إذا لم تكن كذلك، انقر بالماوس عليها لإحضارها للأمام.



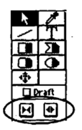
٣ - انقر بالماوس على السهم الأوسط واسحب منزلق Overall Transparency لحوالى 80%. يصبح الظل أغمق بسبب قلة الخلفية ذات اللون الأزرق المائى.



٤ - احفظ Title.

عمل Kerning للنص

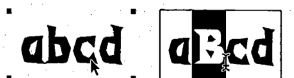
عملية Kerning تعنى تغيير المسافة بين حرفين فى كلمة. لعمل Kerning للنص فى نافذة Title فى Premiere استخدم أداة النص إما لتحديد الحرفين المجاورين اللذين تريد عمل Kern لهما، أو تضع أيقونة أداة النص بين الحرفين الذين تريد عمل Kerning لهما، ثم تنقر بالماوس على زر Kerning.



يقلل زر Kerning الأيسر من المسافة بين الحرفين ويزيد الزر الأيمن من تلك المسافة.

يجب أن تستخدم أداة text (النص) وليس أداة selection، لتتمكن من استخدام أزرار Kerning. فعندما تستخدم أداة text، يمكنك عمل kern وتحرير للنص، أو تحديد الحروف لتغير نوع خطها أو خصائص هذا النوع.

عندما تستخدم أداة selection لتحديد نص، فأنت تحدد كل شيء داخل مربع تحديد النص. فإذا غيرت الخط أو اللون أو العتامة أو الظل، أو التدرج اللونى أثناء اختيار مربع التحديد، فإن كل النص يتأثر.



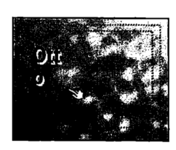
استخدام أداة selectoin لتحرير كل النص. واستخدام أداة text لتحرير النص المحدد فقط.

١ – اختر أداة text (T) ثم انقر بالماوس بين حرفى T فى كلمة "Otto".

٢ – انقر بالماوس على زر kerning الأيمن مرتين لتوسيع المسافة بين الأحرف.

بسبب أن kerning يغير مسافة الحرف، فهذا قد ينتج عنه تقسيم السطر، مما يؤدى إلى وجود الكلمة مقسمة على سطرين. إذا حدث هذا، يمكنك تغيير حجم مربع تحديد الكلمة بسحب أى من مقابض الأركان الأربعة بالماوس.

٣ – إذا تسبب Kerning فى تقسيم كلمة "Otto" على سطرين فى نافذة Title، انقر بالماوس على أداة selection، ثم اسحب بالماوس مقبض الركن الأيمن السفلى الخاص بمربع التحديد لأعلى وإلى اليمين. عندما ترفع يدك عن الماوس، يجتمع جزئى الكلمة على سطر واحد.





محاذاة النص

يمكنك محاذاة نص بطريقتين فى نافذة Title فى Premiere. فيمكنك محاذاة النص داخل مربع تحديده، ويمكنك محاذاة مربع تحديد النص داخل النافذة. إليك كيفية محاذاة كلمة Otto باستخدام كلا طريقتى المحاذاة.

أولاً ستقوم بمحاذاة النص داخل مربع التحديد. هذا سيكون ملحوظاً بصفة خاصة إذا غيرت حجم المربع الموجود فى التدريب السابق.

١ – مع الاستمرار فى تحديد Otto، اختر Title -> Justify -> Center. لاحظ كيف تتحول الكلمة لمنتصف مربع التحديد.

الآن، قبل أن تضع مربع التحديد فى المنتصف، دعنا نحركه لأعلى النافذة.

٢ – باستخدام أداة selection ( ) ، اسحب كلمة "Otto" لأعلى النافذة، بحيث تكون الحروف داخل title - safe zone تماماً. يمكنك أيضاً استخدام مفاتيح السهم لتغيير مكان الكلمة



الآن يمكنك وضع مربع التحديد فى منتصف النافذة.

٣ – مع الاستمرار فى تحديد كلمة "Otto"، اختر Title -> Center Horizontally. لاحظ كيف أن مربع التحديد يتحول لمنتصف النافذة.

٤ – احفظ title.

إضافة المزيد من النص

سنقوم الآن بإضافة المزيد من النص لـ title.

١ – حدد أداة text (T) وانقر بالماوس أسفل كلمة Otto مباشرة. إذا فتحت بالمصادفة مربع النص لكلمة Otto، انقر بالماوس أسفل منه فى النافذة.

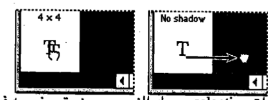
لاستخدام أداة نافذة Title مرة ثم العودة إلى selection، انقر بالماوس على الأداة مرة لتحديدها. وإذا أردت استخدام تلك الأداة بصورة متكررة، انقر بالماوس مرتين عليها. إذا لم تقم بالنقر مرتين بالماوس على الأداة، فإنها تعود لأداة selection بعد استخدامها مرة واحدة.

٢ – اختر Title -> Size -> 18.

٣ – اكتب **the octopus**، ثم انقر بالماوس على أداة Selection.

لاحظ أن النص له ظل. ولكن هذا النص ليس فى حاجة له، لذا فستقوم بإزالته.

٤ – مع الاستمرار فى تحديد "the octopus"، اسحب خانة تحكم Shadow Offset خارج مساحة Shadow لتعيد إعداد الظل إلى No Shadow.



٥ – باستخدام أداة selection، حرك النص بحيث يتم وضعه فى الثلث العلوى من نافذة Title، تحت كلمة Otto مباشرة. يمكنك أيضاً تحريك النص المحدد (أو الصورة المحددة) بالضغط على مفاتيح السهم.

٦ – اختر Title -> Center Horizontally.

٧ – احفظ title.



إنشاء صورة جرافيك فى نافذة Title

تسمح لك نافذة Title فى Premiere بإنشاء جرافيك بسيط. فيمكنك استخدام أدوات الرسم لإنشاء مستطيلات، ومربعات، ودوائر وأشكال بيضاوية وخطوط ومضلعات.

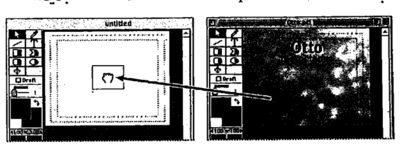
إضافة title على شكل لقطة خلفية

قبل أن تبدأ فى رسم الجرافيك، ستقوم باستيراد title الذى قمت بإنشائه تواً على شكل لقطة نموذج إلى title هذا الجديد. ستقدم لقطة النموذج إشارة للمكان الذى يوجد به نص Otto title حتى لاترسم عليه.

١ – اختر File -> New -> Title.

٢ – حرك نافذة Title الجديدة لجانب نافذة Title Otto. ptl حتى تستطيع رؤية كلا النافذتين.

٣ – اسحب منتصف نافذة Title Otto. ptl لمنتصف نافذة Title الجديدة.



يظهر Otto title كخلفية لـ title الجديد الخاص بك. لاتنتقل الخلفية ذات اللون الأزرق المائى إلى title الجديد الخاص بك لأنها مجرد لقطة نموذجية، وليست عنصر محفوظ من ملف Otto. ptl.

٤ – انقر بالماوس على شريط عنوان نافذة Title الجديدة لجعلها النافذة النشطة ثم اختر File -> Save.

٥ – تأكد أن مجلد Lesson 08 مفتوح ثم اكتب **Octopus. ptl** للاسم وانقر بالماوس على Save.

٦ – أغلق Otto. ptl.

تغيير اللون الافتراضى قبل أن ترسم

عندما لايتم تحديد أى شىء فى نافذة Title وتغير لون لوحة عينة Object Color، فإن اللون الجديد يصبح اللون الافتراضى لأى شىء ترسمه أو تكتبه. دعنا نغير اللون الافتراضى فى لوحة عينة Object Color من اللون الأزرق الداكن الذى استخدمته للنص للون أزرق مختلف قبل أن ترسم.

١ – باستخدام أداة selection، انقر بالماوس على لوحة عينة Object Color.

٢ – انقر بالماوس لاختيار لون أزرق مختلف من مربع اللون. لاستخدام اللون الذى قمنا باستخدامه، اكتب 52 لـ Red، و 0 لـ Green و 226 لـ Blue. ثم انقر بالماوس على OK.

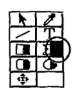
رسم صورة باستخدام أداة polygon

تسمح لك أداة polygon بإنشاء أشكال عشوائية بتحريكها فى أى اتجاه والنقر بالماوس لإنشاء نقاط نهاية جديدة لكل خط. لإغلاق أداة polygon، إما أن تنقر بالماوس على أول نقطة أنشئتها أو تنقر مرتين بالماوس حيث تريد إنتهاء آخر خط. إذا كنت تستخدم الأداة المعبئة – كما سيحدث فى هذا التدريب – يمكنك النقر مرتين بالماوس على نقطتك الأخيرة لكى تصل أتوماتيكياً آخر نقطة مع أول نقطة.

ستقوم الآن برسم موجة باستخدام أداة Polygon

١ – حدد الجانب المعبىء (الأيمن) من أداة Polygon.

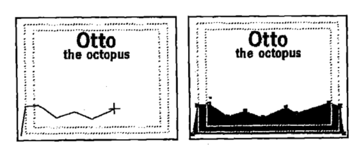
يمثل الجانب الأيمن من أدوات الرسم الأداة المعبئة. فإذا حددت تلك الأداة، سينتج عن رسمك جرافيك "رسم بيانى" "مصمت". وإذا حددت الأداة المرسومة بشكل عام، أو الجانب الأيسر من الأداة، فإن رسمك سينتج عنه شكل عام فقط.



٢ – ضع المشير فى الركن الأيسر السفلى من نافذة Title، خارج action - safe zone وانقر بالماوس لتحديد النقطة الأولى.

٣ – حرك المشير إلى ثلث المسافة لأعلى نحو الجانب الأيسر من النافذة وانقر بالماوس لتحديد النقطة الثانية.

٤ – استمر فى النقر بالماوس لأعلى ولأسفل فى الثلث السفلى من نافذة Title لإحداث تأثير الموجة. يمكنك استخدام الرسم البيانى الموجود أسفل فى الشكل كإرشاد.



ملاحظة إذا ارتكبت خطأ ما يمكنك النقر مرتين بالماوس لإغلاق الأداة ثم تضغط على Delete لحذف كل نقاطك، أو يمكنك إنهاء رسم صورتك ثم استخدام أداة selection لتعديل نقاطك.

٥ – عندما تصل للجانب الأيمن من النافذة، انقر مرتين بالماوس فى أى مكان فى الركن الأيمن السفلى لإغلاق المضلع.

يضيف Premiere أتوماتيكياً خط من النقطة الأخيرة للنقطة الأولى، مما يغلق الصورة ويعبئها بلون أزرق.

٦ – مع الاستمرار فى تحديد الصورة، اسحب سهم Overall Transparency إلى 50%.

٧ – انقر بالماوس فى أى مكان فى نافذة Title، خارج الصورة لإلغاء تحديد كل شىء، ثم احفظ title.

تغيير مكان العناصر

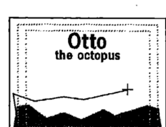
يمكنك تغيير مكان النص والجرافيك فى نافذة Title بإحضارهم للأمام أو الخلف. ستقوم هنا برسم موجة أخرى مع إعداد عتامة مختلف ثم ترسل تلك الموجة للخلف.

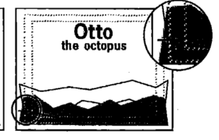
١ – حدد أداة polygon المعبئة ( ).

٢ – انقر بالماوس على الخط الأيسر من action - safe zone أعلى الموجة الأولى لإنشاء نقطة.

٣ – انقر بالماوس لعمل النقطة الثانية فوق الموجة الأولى ولكنها لاتزال فى النصف الأسفل من النافذة. يمكنك استخدام الرسم البيانى بأسفل كرسم إرشادى.

٤ – استمر فى إضافة نقاط أعلى وأسفل على النافذة كما فعلت مع الموجة الأولى، ولكن قم هذه المرة برسم موجات بأسفل الرسم البيانى. تأكد أن هذه الموجة أصغر قليلاً من الموجة الأولى.

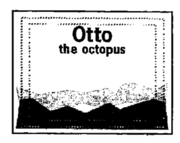




٥ – عندما تصل للحافة اليسرى مرة أخرى، أغلق الشكل بوصل النقطة الأخيرة بالنقطة الأولى. ستعرف أنك تنقر بالماوس على النقطة الأولى عندما ترى شكل "O" بجانب المؤشر.

٦ – مع تحديد الموجة الثانية، يتم ضبط Overall Transparency على 25%.

٧ – اختر Title -> Send to Back. تقع الموجة الثانية الآن خلف الموجة الأولى وتتضح من خلالها قليلاً.



٨ – احفظ title.

إنشاء polygon ناعم

ستستخدم الآن أداة polygon لرسم أخطبوط. هذه المرة ستقوم بتنعيم الخطوط لأن الأخطبوط مستدير ولايوجد به أماكن مدببة. قبل رسم الأخطبوط، دعنا نغير اللون إلى لون العناصر التى قمت برسمها تواً، فلن تحدد أى من تلك العناصر.

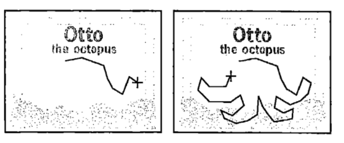
١ – باستخدام أداة selection ( )، انقر بالماوس فى أى مكان داخل نافذة Title (ولكن خارج الموجات) لإلغاء تحديد أى شىء.

٢ – انقر بالماوس على لوحة عينة Object Color.

٣ – اختر اللون البرتقالى الغنى الموجود فى الجانب الأيمن من مربع اللون. ولاستخدام نفس اللون الذى استخدمناه، اكتب 245 لـ Red و 42 لـ Green و 10 فى خانة Blue. ثم انقر بالماوس على OK.

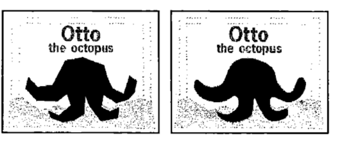
٤ – اسحب منزلق العتامة إلى 100% لإزالة الشفافية.

٥ – اختر أداة Polygon المعبئة وانقر بالماوس تحت كلمات "the octopus" لعمل نقطتك الأولى فى الركن الأيسر العلوى من رأس الأخطبوط. ثم باستخدام الصورة الموجودة بأسفل كإرشاد، ارسم الأخطبوط الخاص بك فى الثلثين السفليين من النافذة، مع التأكد تماماً ألا ترسم على النص.



٦ – أغلق الشكل بالنقر بالماوس على نقطتك الأولى. تذكر أن تبحث عن شكل "0" لتتأكد أن مشيرك فوق النقطة الأولى تماماً قبل النقر بالماوس لتحديد النقطة الأخيرة.

٧ – مع الاستمرار فى تحديد الأخطبوط، اختر Title -> Smooth Polygon.



٨ – احفظ title.

إذا أردت تعديل أياً من صورك، اختر العنصر باستخدام أداة Selection واسحب نقاط معينة لتغيير مكانها.

إضافة ظل للأخطبوط

ستقوم الآن بإضافة ظل وردى فاتح للأخطبوط.

١ – إذا كان ضرورياً، استخدم أداة selection ( ) لتحديد صورة الأخطبوط.

٢ – اسحب ضابط Shadow Offset لأسفل ولليمين بحيث تكون أبعاد الظل حوالى 4X3.

٣ – انقر مرتين بالماوس (Windows) أو انقر مرة واحدة (Mac OS) على لوحة عينة Shadow Color لفتح Color Picker.

٤ – انقر بالماوس على لون Light Pink (وردى فاتح) الموجود فى مربع اللون. ولاستخدام نفس اللون الذى استخدمناه، اكتب 255 فى خانة Red، و 118 فى خانة Green، و 174 فى خانة Blue. ثم انقر بالماوس على OK.

٥ – اختر Title -> Shadow -> Single لإزالة الحواف الناعمة للظل وإنشاء ظل ساقط أساسى أكثر وضوحاً فى مقابل الأمواج الزرقاء.

تغيير مكان الأمواج

دعنا نقوم بتحريك الموجة الأولى التى رسمتها للأمام حتى يظهر الأخطبوط بين الموجتين. بسبب أنك أضفت شفافية للموجة، فسيمكنك رؤية الأخطبوط من خلالها.

١ – باستخدام أداة selectin ( )، حدد الموجة الأولى التى رسمتها. للتأكد من أنك اخترت الموجة الأولى، أكد إعدادات Transparency فى نافذة Title، حيث يجب أن تكون تلك الإعدادات 50%. فإذا كانت معدة على 25% ، فاختر الموجة الأخرى.

٢ – اختر Title -> Bring to Front.





٣ – لترى تأثير الظل بدون نقاط التحديد، انقر بالماوس فى مساحة فارغة من نافذة Title لإلغاء تحديد أى شىء.

٤ – احفظ Title.

استخدام أداة Oval

استخدم أداة Oval لرسم أشكال بيضاوية ودوائر بأى حجم. لكى ترسم دائرة باستخدام أداة oval، قيد الأداة بالضغط على مفتاح Shift أثناء الرسم. يمكنك أيضاً رسم مربعات، ومربعات دائرية، وخطوط بزاوية 45 بالضغط على مفتاح Shift أثناء استخدام أدوات rectangle، أو rounded rectangle، أو line.

قبل أن ترسم الدوائر، دعنا نغير لون العنصر إلى أخضر.

١ – للتأكد أنك لن تغير لون العنصر المحدد حالياً، انقر بالماوس على مساحة فارغة من النافذة، ثم انقر بالماوس على لوحة عينة Object Color لفتح Color Picker.

٢ – اختر لون أخضر فاتح من مربع اللون. لاستخدام نفس اللون الذى استخدمناه، اكتب **64** فى خانة Red، **255** فى خانة Green، و **131** فى خانة Blue. ثم انقر بالماوس على OK.

٣ – اسحب منزلق العتامة إلى 100%.

سترسم الآن عين واحدة من أعين الأخطبوط، ثم تنسخها وتلصقها لإنشاء العين الثانية.

٤ – حدد أداة oval المعبئة.



٥ – اضغط على Shift وارسم دائرة صغيرة على رأس الأخطبوط.

٦ – اختر Edit -> Copy ثم Edit -> Paste. يلصق Premiere نسخة من الدائرة على الدائرة الأصلية مباشرة.

٧ – ضع أداة selection ( ) على العين، مع التأكد أن الأيقونة على شكل مشير وليس أيقونة الأصبع، ثم اسحب منتصف الدائرة الجديدة بجانب الدائرة الأولى.



إذا وسعت بدون قصد الدائرة بدلاً من تحريكها، فاختر Edit -> Undo ثم الغى تحديد الدائرة وحددها مرة أخرى مع استخدام مفاتيح السهم لتحريكها.

٨ – انقر بالماوس على أي مساحة فارغة فى نافذة Title لإلغاء تحديد جميع العناصر.

٩ – احفظ Title.

اترك Octopus. ptl مفتوح فى الخلفية؛ فستستخدمه مرة أخرى سريعاً.

إنشاء Title متدفقة النصوص

باستخدام إمكانية titles المتدفقة فى Premiere يمكنك إنشاء نَص يتدفق داخل وخارج الشاشة. ويمكنك جعل النص يتدفق بأعلى أو أسفل، أو يمكنك جعله يمر عبر الشاشة من اليسار لليمين أو من اليمين لليسار. فى هذا الدرس، ستقوم بإنشاء نص يتدفق أعلى الشاشة.

لإنشاء titles متدفقة، يجب أن تستخدم أداة title المتدفق وتدخل نص فى مربع تمرير rolling title.

ستقوم أولاً بفتح title جديد وتضبط اللون الافتراضى على نفس اللون الأزرق الغامق الخاص بنص Otto. ptl.

١ – اختر File -> New -> Title.

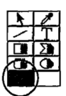
٢ – انقر بالماوس على لوحة عينة Object Color.

٣ – يجب أن يكون اللون الافتراضى هو اللون الأزرق الذى استخدمته فى بادىء الأمر لكلمة Otto. فإذا لم يكن اللون كذلك، اكتب 51 فى خانة Red، و 0 فى خانة Green، و 176 فى خانة Blue. ثم انقر بالماوس على OK.

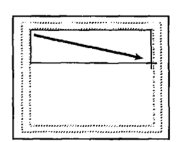
٤ – إذا تم تحديد قيمة الظل، اسحب ضابط Shadow Offset خارج مساحة الظل حتى لايتم تحديد ظل.

بذلك فأنت مستعد لإنشاء title متدفق.

٥ – حدد أداة title المتدفق.



٦ – بالبقاء داخل title - safe zone، اسحب بالماوس لتحديد مربع من الركن الأيسر العلوى، حتى الركن الأيمن السفلى. يشغل هذا المربع حوالى ثلث مساحة النافذة.



يظهر مربع تمرير title المتدفق مع مشير نص وامض بأعلى. فى هذا المربع، قم بإدخال النص الذى تريده أن يتدفق أو يمر على الشاشة.

٧ – غير حجم الخط باختيار Title -> Size -> 18. مايزال النص مضبوطاً فى منتصف الشاشة، لذلك دعنا نضبطه جهة اليسار.

٨ – اختر Title -> Justify -> Left.

ستقوم الآن بإدخال نص القصيدة.

٩ – اكتب **Octopus**، ثم اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS) مرتين.

١٠ – اكتب **Octopus** مرة أخرى، واضغط على Enter / Return مرتين.

١١ – اكتب النص الباقى ثم اضغط على Enter / Return مرة واحدة فى نهاية كل سطر ومرتين حيث تظهر مساحات أكبر.

how squishy
are thee!

With your
eyes
so bright

and tentacles
of might,

swimming
the deep

blue

sea.

١٢ – حدد كلمة "sea" لتختارها واختر Title -> Justify -> Center.

١٣ – اختر Title -> Rolling Title Options وتأكد أن Direction مضبوط على Move Up، ثم انقر بالماوس على OK.

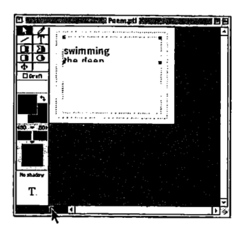
١٤ – اختر File -> Save، وافتح مجلد 08 Lesson إذا كان ضرورياً ثم اكتب Poem.ptl ليكون اسم Title وانقر بالماوس على Save.

معاينة نص title المتدفق

يمكنك معاينة النص المتدفق بسحب شريط منزلق المعاينة الموجود بأسفل مربع أداة نافذة Title.

١ – باستخدام أداة selection ( ) انقر بالماوس لاختيار مربع تحديد title المتدفق.

٢ – انقر بالماوس على زر منزلق المعاينة الموجود على شريط المنزلق واسحب لليمين.

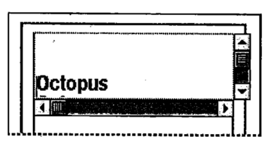


ما تراه فى هذا الشكل هو ماسيتم عرضه فى الفيلم. لاحظ كيف أن النص موجود على الشاشة فى بداية التدفق ويستمر على تلك الصورة حتى تظهر الكلمة الأخيرة بأسفل التدفق.

لجعل النص يتدفق داخل الشاشة ستقوم بإدخال carriage returns (حروف إرجاع) إضافية فى بداية النص. يمكنك أيضاً إضافة حروف إرجاع إضافية لنهاية النص إذا أردت النص أن يتدفق ليصل خارج الشاشة قبل أن يتوقف. أما بالنسبة لهذا الدرس فنحن نريد النص أن يتوقف على الشاشة.

٣ – اختر أداة النص وانقر بالماوس فى أى مكان فى مساحة النص.

٤ – قم بالتمرير حتى تصل لأعلى النص وقم بعمل نقطة إدخال قبل الحرف الأول من الكلمة الأولى.



٥ – اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS) ثلاث مرات.

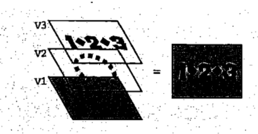
ملاحظة حتى إذا لم يبدو أن حرف الإرجاع يحرك النص خارج الشاشة، فإن حرف الإرجاع سينشيء التأثير المراد عندما تقوم بالمعاينة.

٦ – انقر فى أى مكان فى نافذة Title لإلغاء تحديد مربع النص ثم قم بمعاينة التغييرات بسحب شريط منزلق المعاينة.

٧ – احفظ Title.

استخدام title فى مشروع Premiere

ستقوم الآن بإضافة titles لمشروع بسيط، ثم تضعهم فى Timeline وتركبهم على clip صورة. مصطلح التركيب يعنى تشغيل clip، مثل title، على clip آخر. ولتركيب clips فى Premiere، قم بإضافتها لمسارات التركيب (مسار Video 2 والمسارات الأعلى من ذلك) فى Timeline. تعمل clips فى مسارات التركيب على clips الموجودة فى مسارات أدنى.



عند استخدام titles، يحدد Premiere الشفافية أتوماتيكياً، لذلك فإن clips الموجودة على المسارات الأسفل يتم عرضها من خلال خلفية title. ستتعلم المزيد عن مسارات التركيب والشفافية فى الدرس التالى.

يمكنك إضافة title لمشروع Premiere بثلاثة طرق هى:-

- إذا كان كل من المشروع و title مفتوحين، يمكنك ببساطة سحب title إلى نافذة Project.
- إذا كانت نوافذك غير واضحة، وهذا قد يتسبب فى جعل السحب والإسقاط أمراً صعباً، يمكنك اختيار Add This clip من قائمة Project.

■ وإذا كان title غير مفتوح فى الوقت الذى تريد إضافته فيه، يمكنك استيراده لشروعك بنفس الطريقة التى تستورد بها clips أخرى، أى باختيار <- File .Import -> File

إضافة title للمشروع

ستقوم هنا بإضافة titles التى أنشئتها تواً.

١ – إذا كان ضرورياً، حرك نوافذ Title على desktop بحيث لاتتداخل مع بعضها البعض أو مع نافذة Project.

٢ – انقر بالماوس على نافذة Poem Title لجعلها نشطة، ثم اسحب title لنافذة Project وارفع يدك عن الماوس. يمكنك السحب من أى مكان فى نافذة Title، فيما عدا شريط title أو شريط الأداة. يظهر ملف title، المسمى Poem. ptl، الآن فى نافذة Project.

٣ – أغلق نافذة Poem. ptl Title.

ستقوم الآن بإضافة Octopus title للمشروع باستخدام خيار القائمة.

٤ – انقر بالماوس على نافذة Octopus. ptl Title لتنشيطها.

٥ – اختر Project -> Add This clip. يظهر الآن Octopus. ptl Title فى نافذة Project.

٦ – أغلق نافذة Octopus. ptl Title.

بسبب أنك أغلقت Otto. pt1 فى أول الأمر، ستضطر لاستيراده بنفس الطريقة التى استوردت بها video clips أخرى.

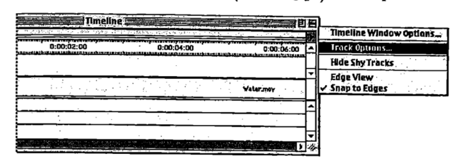
٧ – اختر File -> Import -> File.

٨ – اختر Otto. ptl من مجلد 08 Lesson؛ ثم انقر بالماوس على Open (Windows) أو OK (Mac OS). يظهر الآن Otto. pt1 فى نافذة Project.

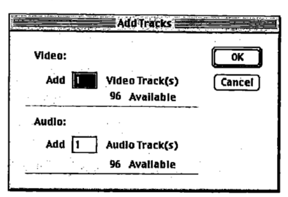
إضافة مسارات إلى Timeline

لتركيب اثنين من titles على Water. mov video clip، ستحتاج إضافة مسار تركيب آخر فى Timeline. يمكنك الحصول على عدد من مسارات التركيب يصل إلى 98 مسار فى Timeline، ولكن ستضيف واحد فقط الآن.

١ – حدد Track Options (خيارات المسار) من قائمة نافذة Timeline.



٢ – انقر بالماوس على Add لفتح مربع حوار Add Tracks. بصفة افتراضية، يتم تحديد مسار صوت واحد ومسار صورة واحد.



٣ – بسبب أنك لاتحتاج إضافة مسار Audio آخر، فغير القيمة فى مسار Add Audio إلى 0.

٤ – انقر بالماوس على OK لإضافة Video Track واحد، ثم انقر بالماوس على OK مرة أخرى لإغلاق مربع حوار Track Options.

يظهر الآن مسار جديد، وهو Video 3، على Timeline.

إضافة titles إلى Timeline

Titles هى صور ثابتة مدتها الافتراضية ثانية واحدة.

ويمكنك تغيير المدة بسحب أياً من حواف clip باستخدام أداة selection فى Timeline أو باختيار Clip -> Duration وإدخال مدة جديدة..

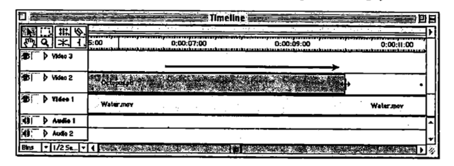
لمزيد من المعلومات حول تغيير خيارات مدة الصورة الثابتة، انظر الدرس الثانى عشر المسمى "تجميع برنامج الفيديو النهائى".

١ – اسحب Octopus. pt1 من نافذة Project إلى بداية مسار Video 2.

٢ – اختر Window -> Show Info لعرض لوحة Info. ستحتاج الرجوع إلى هذه اللوحة عند تحرير حجم clips فى هذا التدريب.

٣ – ضع أيقونة أداة selection على الطرف الأيمن من Octopus. ptl clip حتى تتحول إلى أداة trim (+|+).

٤ – اسحب الحافة إلى الطرف الأيمن، وباستخدام لوحة Info كمرشد، قم بتوسيع نقطة Out إلى عشر ثوانى (00:00:10:00).



٥ – اسحب Otto. ptl من نافذة Project لبداية مسار Video 3.

٦ – اختر Otto. ptl واختر Clip -> Duration.

٧ – اكتب **200** للمدة الجديدة وانقر بالماوس على OK. أصبح Otto. pt1 ثانيتين فقط.

٨ – اسحب Poem. pt1 من نافذة Project إلى مسار Video 3، عقب Otto. pt1 مباشرة. يجب أن ينجذب لنهاية Otto. pt1 clip.

٩ – باستخدام أداة selection، اسحب الحافة اليمنى من Poem. pt1 حتى تكون نقطة Out عند 10 ثوانى. يجب ن ينجذب لنهاية Octopus. pt1.

بسبب أن titles التى يتم إنشائها أوتوماتيكياً فى Premiere تكون شفافة، فأنت لاتحتاج تطبيق شفافية. لذلك دعنا نقوم بعمل معاينة وعرض النتائج.

١٠ – احفظ المشروع.

١١ – اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS) لمعاينة المشروع.

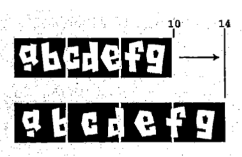






تغيير سرعة title المتدفق فى Timeline

يمكنك تغيير سرعة title المتدفق بتغيير مدته: فكلما قصرت المدة، كلما زادت سرعة تشغيل title، وكلما طالت المدة، كلما قلت سرعة تشغيل title. عندما تعاين نص title المتدفق، فقد تلاحظ أنه يعمل بسرعة أكثر إلى حد ما. لجعله أبطىء، ستزيد من مدة clip.



١ – اسحب الحافة اليمنى من Poem. pt1 فى Timeline إلى 14 ثانية حتى ينجذب إلى نهاية Water. mov.

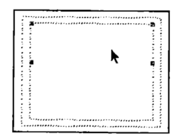
٢ – اسحب الحافة اليمنى من Octopus. pt1 إلى 14 ثانية حتى ينجذب أيضاً لنهاية Water. mov.

٣ – اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS) لمعاينة المشروع مرة أخرى. يتم تمرير title الآن بصورة أبطىء ويصبح من الأسهل قراءته.

تحديث title فى نافذة Title

يمكنك فتح نافذة Title وتحديث title بالنقر مرتين بالماوس عليه إما فى Timeline أو نافذة Project. بمجرد أن تحفظ تغييراتك لـ title، يقوم Premiere بتحديث الإشارات له فى مشروعك. ستقوم هنا بتعديل النص المتدفق لـ Poem title بحيث لايتداخل مع صورة الأخطبوط. لأداء هذا التعديل، ستفتح Poem. pt1 وتعدل حجم نافذة النص المتدفق باستخدام أداة selection.

١ – انقر مرتين على Poem. pt1 فى Timeline. عندما تفتح نافذة Title، لايظهر شىء فيها لأنك أدخلت حروف إرجاع فى بداية النص. لترى مربع التحديد، انقر بالماوس فى الثلث العلوى من النافذة.

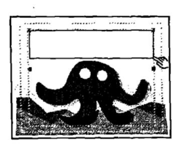


بسبب أنك تحتاج عمل تحرير يعتمد على مكان العنصر فى Octopus. pt1، فستقوم أولاً باستيراد لقطة كنموذج لنافذة Title وتستخدمها كإشارة.

٢ – حرك نافذة Title بحيث لاتحجب نافذة Project.

٣ – اسحب Octopus. pt1 من نافذة Project إلى نافذة Title. يظهر Octopus title الآن كخلفية لـ Poem title. يمكنك الآن أن ترى بالتحديد الارتفاع الذى تحتاجه فى نافذة Title لتحريك مربع تحديد Poem title.

٤ – باستخدام أداة selection، حدد أحد المقابض السفلى على مربع تحديد القصيدة وحركه لأعلى قليلاً بحيث لايلمس رأس الأخطبوط.



٥ – حدد File -> Save ثم أغلق نافذة Title.

٦ – اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS) لمعاينة المشروع.

٧ – احفظ المشروع.

تصدير الفيلم

دعنا نقوم الآن بتصدير المشروع إلى فيلم Quick Time للإنترنت.

١ – انقر بالماوس على شريط عنوان Timeline لتنشيطه.

٢ – اختر File -> Export -> Movie. ثم انقر بالماوس على Settings.

٣ – اختر Quick Time لـ File Type (نوع الملف) و Enter project (المشروع بأكمله) لـ Range.

٤ – تأكد أن Export Video و Open When Finished محددين، وأن Export Audio ليس محدداً. ثم انقر بالماوس على Next.

٥ – اختر Cinepak لـ Compressor.

٦ – تأكد أن Frame Rate مضبوطة على 15 fps. معدل اللقطة هذا أقل من معدل

معظم الأفلام لأنك تريد الحفاظ على أفضل جودة تشغيل بدون جعل الفيلم كبير جداً بحيث لايمكن تشغيله على الإنترنت.

٧ – انقر بالماوس على Limit Data Rate لتحديده، ثم اكتب **500** فى مربع نص K / sec. تقييد معدل البيانات ينشىء ملف يتطلب مصادر أقل للتشغيل، وبالتالى يمكن تشغيل الملف بجودة أعلى على مجموعة متنوعة من الأنظمة.

٨ – انقر بالماوس على OK.

٩ – اكتب **Otto. mov** للاسم، ثم انقر بالماوس على Save (Windows) أو OK (Mac OS) لتصدير الملف.

يظهر شريط بيانات، يقدم تقرير عن الوقت الباقى ثم يفتح الفيلم فى نافذة Clip منفصلة.

١٠ – انقر بالماوس على زر Play فى نافذة المشغل لعرض رسمك المتحرك.

استكشف بنفسك

خذ بعض الوقت لتجربة نافذة Title والمشروع الذى أنشأته تواً. إليك بعض الاقتراحات:-

- طبق تعبئة بتدريج لونى لكلمة Otto فى ملف Otto. pt1 title. تتطلب التعبئة بالتدريج اللونى وجود لون مختلف فى لوحات عينات لون Start and End Transparency.
- قم بإنشاء title جديد واجعل النص يمتد على الشاشة. قم بإضافة نقاط إدخال ضرورية لتؤكد أن النص يبدأ خارج الشاشة تماماً، ثم يمتد ليصل للشاشة ويستمر فى الامتداد حتى يصل للطرف الآخر خارج الشاشة.
- استخدم Rolling Title Options وطبق خيارات توقيت خاصة لامتداد النص بحيث يبطىء عندما يخرج عن الشاشة.
- غير صورة الآخطبوط لشكل معبىء فى إطار معين. وغير لون وكثافة الإطار.
- إذا كان لديك مستعرض Web، قم بتصدير المشروع على شكل ملف Animated



GIF، ثم انقر مرتين بالماوس على الملف لفتحه وعرضه فى مستعرضك.، يتم تعديل ملفات Animated GIFs لتلائم Web وليمكن فتحها وتشغيلها بسرعة

أسئلة للمراجعة

١ - كيف تنشىء title جديد؟

٢ - كيف تغير لون نص title؟

٣ - كيف تضيف ظل؟

٤ - كيف تغير عتامة النص أو الجرافيك؟

٥ - كيف تعدل سرعة title المتدفق؟

٦ - ما هى اللقطة التى تستخدم كإشارة؟

٧ - ما هى الطرق المختلفة لتحريك النص المتدفق على لقطة؟

٨ - كيف تضيف title لبرنامج فيديو؟

٩ - كيف تضيف مسارات فيديو لمشروع؟

الإجابات

١ - اختر File -> New -> Title.

٢ - اختر النص، انقر بالماوس على لوحة عينة Object Color واختر لون جديد من Color Picker.

٣ - اختر الشكل ثم حرك ضابط Shadow Offset.

٤ - اختر النص أو الجرافيك ثم اسحب منزلق Transparency إلى إعداد جديد.

٥ - غير مدة title clip.

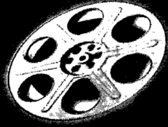
٦ - لقطة الإشارة هى لقطة من title، صورة ثابتة، أو video clip يمكنك نسخها لـ title الخاص بك واستخدامها كإشارة لمساعدتك على تحديد الألوان التى تستخدمها، ولكى تضع النص بدقة على صورة، أو لكى تقدم علامة إرشادية لرسم صورة.

٧ - النص يمكن أن يتدفق على شاشة من اليسار لليمين أو من اليمين لليسار، ويمكن أن يتدفق لأعلى أو لأسفل الشاشة.

٨ - بسحبه لنافذة Project، وتحديد File -> Add This Clip، أو بتحديد File -> Import -> File.

٩ - اختر Track Options من قائمة نافذة Timeline ثم انقر بالماوس على Add Tracks.

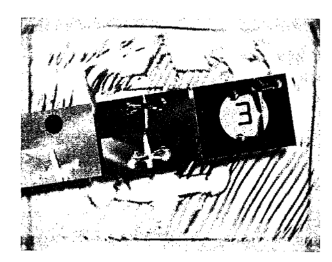
الدرس التاسع





الدرس التاسع

تركيب الصور



باستخدام Timeline الموجود فى Preimere يمكنك إنشاء عدد من مسارات الفيديو المختلفة يصل حتى 98 مسار لعمل تركيبات لانهائية من الأفلام والصور الثابتة المكونة من عدد من الشفائف. مع التحديد الكثير لمفاتيح الشفافية، يمكنك إزالة مساحات معينة من الأفلام وإنشاء تأثيرات خاصة.

فى هذا الدرس ستقوم بإنشاء فيلم فيديو ترويجى لتوزيع CD - ROM. وستستخدم مسارات تركيب فى Timeline الموجود فى Premiere لإنشاء شفافيات، وتلاشيات وتأثيرات خاصة أخرى. بصفة خاصة، ستتعلم كيفية أداء هذه المهام:-

- إنشاء شاشة مقسومة.
- تطبيق أنواع مفتاح الشفافية وتعديل الإعدادات.
- إنشاء Storyboard (لوحة إعدادات القصة) وتحديد ترتيب العرض على Timeline.
- استخدام خيارات مسارات Exclude و shy.
- استخدام أدوات fade.

بدأ العمل

ستفتح لهذا الدرس، مشروع موجود وتضيف clips إلى Timeline. تأكد أنك تعرف مكان الملفات المستخدمة فى هذا الدرس. قم بإدخال CD - ROM إذا كان ضرورياً. بسبب أنك تعرف أن الملفات المستخدمة فى هذا الدرس تحتوى على معلومات عن الخط، فستحتاج أيضاً أن تتأكد أن Adobe Type Manager (ATM) مثبت على نظامك. لمزيد من المعلومات حول تثبيت ATM، انظر جزء "تحميل خطوط الدرس".

للتأكد أن خيارات Premiere معدة على القيم الافتراضية، قم بإنهاء Premiere واحذف ملف الخيارات كما هو موضح فى جزء "استعادة التفضيلات الافتراضية".

١- انقر مرتين بالماوس على 09 Lesson. ppj فى مجلد 09 Lesson لبدأ Premiere وفتح المشروع.

٢ - عندما يفتح المشروع، اختر File -> Save AS. إذا كان ضرورياً، افتح المجلد الملائم على قرصك الصلب واكتب Promo. ppj. اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).

ستقوم بتركيب ست شفائف من clips فى هذا الدرس، لذلك فقد أنشئنا مشروع به سبعة مسارات فيديو. بسبب أن العديد من مسارات الفيديو تكون مفتوحة أثناء هذا الدرس، فسنضبط Timeline لعرض أيقونات صغيرة. إذا كنت تفضل العمل مع

أيقونات أكبر، اختر الأيقونات ذات الحجم المتوسط بعد اختيار Timeline Window Options من قائمة نافذة Timeline.

عرض الفيلم المكتمل

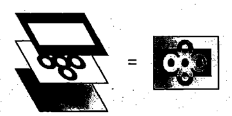
إذا أردت رؤية ما ستقوم بإنشائه، يمكنك إلقاء نظرة على الفيلم المكتمل.

١ – اختر File -> Open وانقر مرتين بالماوس على 09 Final. mov فى مجلد Final داخل مجلد 09 Lesson.

٢ – انقر بالماوس على زر Play فى عرض Source الموجود فى نافذة Monitor.

التركـــيب

مصطلح Superimposing (التركيب)، يطلق عليه عادة Matting أو Keying فى لغة إنتاج التليفزيون والأفلام، وهو يعنى تشغيل clip على clip آخر. فى Premiere، يمكنك إضافة clips لمسارات التركيب (مسار Video 2 أو المسارات الأعلى) ثم تضيف شفافية أو تلاشى حتى تصبح clips الأسفل فى Timeline ظاهرة بصورة جزئية أيضاً. إذا لم تطبق شفافية لـ clip الموجود فى أعلى مسار، فإن clips الموجودة فى مسارات أسفل منه لن تظهر عندما تعاين أو تشغل فيلمك النهائى.



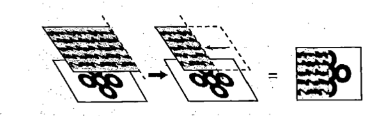
clipsالموجودة فى مسارات التركيب مع تطبيق شفافيات متنوعة.

يقدم Premiere 15 مفتاح شفافية، تسمح لك بالتحكم فى مكان وكثافة المساحات الشفافة فى clip. عند التركيب، يمكنك تحديد مساحات شفافة بناءً على اللون أو جودته.

قم دائماً بالإعداد المسبق قبل أداء عمليات التركيب، خاصة عند تحرير أفلام فيديو. على سبيل المثال، إذا كنت تسجل شريط فيديو لشخص يتحدث وتريد أن تركب عليه خلفية مختلفة خلف هذا الشخص، قم بتسجيل الشخص أمام خلفية ذات لون مشبع مثل حائط أزرق. وإلا فإن إزالة الخلفية ستكون صعبة إذا لم تكن مستحيلة.

إنشاء شاشة مقسومة

إحدى التأثيرات التي يمكنك إحداثها باستخدام إعدادات شفافية Premiere هي split screen (شاشة مقسومة). تعرض الشاشة المقسومة جزء من clip على جزء من الشاشة وجزء من clip آخر على الجزء الآخر من الشاشة.



الشفافية مطبقة لـ clip الأعلى، مما ينتج عنه تأثير شاشة مقسومة.

ستقوم هنا بإنشاء شاشة مقسومة، تعرض نصف clip بأعلى ونصف clip آخر بأسفل. دعنا نضيف أول اثنين من clips إلى Timeline.

١ – اسحب Gold. mov من نافذة Project إلى مسار Video 1، مع وضع نقطة In الخاصة به في بداية Timeline.

٢ – قم بالتقديم والتأخير خلال مسطرة Timeline لمعاينة أول clip قبل تطبيق الشفافية.

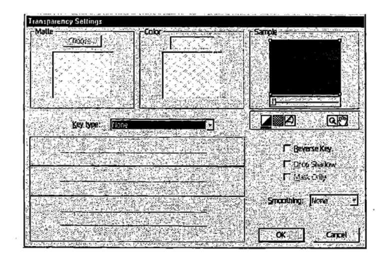
٣- اسحب Amber. mov من نافذة Project إلى مسار Video2، مع محاذاته لبداية Timeline.

٤ – قم بالتقديم والتأخير خلال مسطرة Timeline لعاينة أول اثنين من clips قبل تطبيق الشفافية.

لاحظ كيف يظهر Amber. mov فى عرض Program. بدون الشفافية، لايتم عرض شيء أسفل clip.

لايمكنك تطبيق الشفافية لـ clip فى مسار Video 1، لذلك فسوف تطبقها لـ Amber. mov فى مسار Video 2. بسبب أن Gold. mov موجود مباشرة أسفل Amber. mov، فبمجرد تطبيق الشفافية سيظهر ثانية فوراً.

٥ – حدد Amber. mov فى Timeline واختر Clip -> Video -> Transparency.



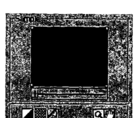
٦ – اترك Key Type مضبوط على None.

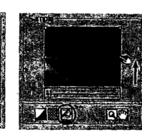
عندما تنشىء شاشة مقسومة، لاتستخدم مفتاح الشفافية، بدلا من ذلك حرك نقاط الأركان على مساحة Sample.

٧ – ضع المشير على نقطة الركن الأيسر السفلى فى مساحة Sample (الموجودة فى الركن الأيمن العلوى من مربع الحوار). عندما تتغير أيقونة المشير إلى أيقونة إصبع، اسحب المشير لأعلى الجانب الأيسر من مساحة Sample.

٨ – اسحب النقطة اليمنى السفلى من مساحة Sample لأعلى الجانب الأيمن منها، أمام النقطة الأخرى على الجانب الأيسر لتنشىء خط مستقيم فى منتصف المساحة.

٩ – لاحظ أن النصف السفلى من المساحة أبيض. لترى تأثير الشاشة المقسومة، انقر بالماوس على أيقونة توضيح الصفحة ` (▣) الموجودة تحت مساحة Sample.





مساحة Sample الافتراضية، ومساحة Sample بعد تحديد أيقونة ظهور الصفحة وتحريك المقبضين السفليين.

يمكنك الآن أن ترى Gold. mov فى النصف السفلى من الشاشة و Amber. mov فى النصف العلوى. يمكنك تقسيم الشاشات قطرياً، وعمودياً وبأشكال غير منتظمة.

١٠ – انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Transparency Settings.

١١ – قم بمعاينة الشاشة المقسومة بتحريك مسطرة Timeline أثناء الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح Option (Mac OS).

١٢ – احفظ المشروع.

إذا كان الحد الموجود بين clips ليس مستقيماً، يمكنك اختيار Amber.mov، وفتح مربع حوار Transparency Settings وإعادة تعديل النقاط فى مساحة Sample.

يمكنك أيضاً أداء تأثير شاشة مقسومة باستخدام Push transition بين اثنين من clips فى مسارات Video IB و Video IA؛ أو يمكنك تقسيم الشاشة إلى ثلاثة أجزاء بالجمع بين Push transition والشفافية.

تطبيق نوع مفتاح الشفافية المسمى Blue Screen

مفتاحى الشفافية الأكثر شيوعاً فى الاستخدام هما Blue Screens و Green Screens. يتم استخدام هذان المفتاحان بصفة عامة لاستبدال خلفية clip بخلفية clip آخر وهما مفضلان لأنهما لايتداخلا مع درجات لون الجلد. على سبيل المثال، تستخدم البرامج الإخبارية فى التليفزيون Blue Screens (الشاشات الزرقاء) بصورة منتظمة لعرض أفلام الموضوع الحالى خلف طاقم الأخبار.

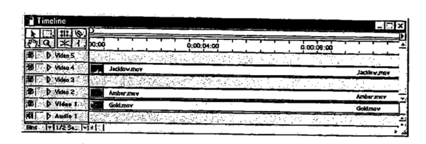
إذا استخدمت خلفية زرقاء أو خضراء عند تسجيل فيلم على شريط فيديو، وخططت لحذفها باستخدام نوع Green Screen Key أو Blue Screen Key، فتأكد أن كل شيء يبقى معتم ملون بلون مخالف للون مفتاح الشفافية. على سبيل المثال، إذا قمت بتصوير طاقم مذيعين أخبار أمام خلفية زرقاء وكان طاقم الأخبار يرتدى رابطة عنق زرقاء، فإن رابطة العنق ستصبح شفافة مع الخلفية عندما تطبق نوع مفتاح Blue Screen للفيلم.




شفافية Blue Screen مع رابطة عنق زرقاء ورابطة عنق أخرى بيضاء.

ستقوم الآن بإضافة clips لساراث Video 4 و Video 5 وتطبيق نوع مفتاح Blue Screen ونوع مفتاح Chroma. لقد تجاوزنا مسار Video 3 عن عمد من الآن – وستقوم بعد ذلك بإضافة clips له فى هذا الدرس.

١ – اسحب Jacklow. mov من نافذة Project إلى مسار Video 4، مع محاذاة نقطة In الخاصة به لبداية Timeline.



٢ – قم بمعاينة هذا الفيلم بتحريك مسطرة Timeline. لاحظ أن الخلفية مكونة من ظلال مركبة من الأزرق. ستزيل هذه الخلفية باستخدام نوع مفتاح الشفافية المسمى Blue Screen.

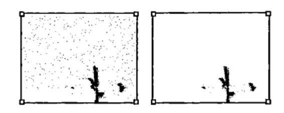
٣ – باستخدام أداة selection ( ) ، حدد Jack low.mov فى Timeline ثم حدد Clip -> Video -> Transparency.

٤ – حدد Blue Screen لـ Key Type. إذا كان ضرورياً، انقر بالماوس على أيقونة توضيح الصفحة ( ) وانظر على مساحة Sample. لاحظ أن الخلفية الزرقاء لـ clip يتم استبدالها بالشاشة المقسومة من مسار Video 1 ومسار Video 2.

تغير منزلقات Cutoff و Threshold الموجودة بأسفل مربع الحوار من الظلال ومدى الألوان المحددة والمزالة.

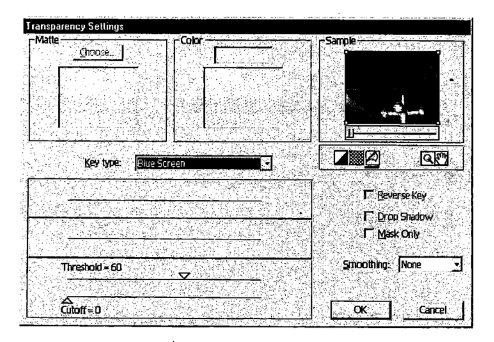
٥ – لترى مقدار الخلفية الزرقاء الذى قمت بإزالته، انقر بالماوس على أيقونة الخلفية الأبيض والأسود ( ) الموجودة تحت Sample Area. لاحظ أن الظل الأزرق – الشاحب اللون مايزال واضحاً. لتحسين مظهر clip بإزالة كل هذه الخلفية الزرقاء، ستقوم بتعديل Threshold.

٦ – حرك شريط منزلق Threshold إلى 60، أو حتى تصبح الخلفية بيضاء تماما.



٧ – انقر بالماوس على أيقونة توضيح الصفحة ( ) مرة أخرى لترى التأثير. لاحظ كيف أن ألوان الخلفية تصبح أفتح وواقعية أكثر. هذا بسبب أنك تزيل قيمة أزرق أكثر وظل من clip المحدد.

٨– اسحب شريط المعاينة في مساحة Sample لترى التأثير. ثم انقر بالماوس على OK.



٩- قم بمعاينة تأثير شفافية الشاشة الزرقاء والشاشة المقسومة بتحريك مسطرة Timelineأثناء الضغط على مفتاح Alt(Windows) أو مفتاح (Mac OS) Option



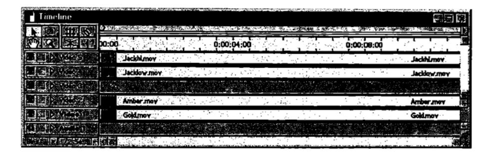
١٠- احفظ المشروع

تطبيق نوع مفتاح شفافيه Chroma

نوع مفتاح Chroma يسمح لك بتحديد أى لون ليكون هو مساحتك الشفافة ، فإذا لم يكن يمكنك تصوير فيلم على فيديو باستخدام خلفية زرقاء أو خضراء بسبب وجود ألوان متناقضة فى clip، يمكنك استخدام أى خلفيه ذات لون مشبع ثم استخدام نوع Chroma key فى Premiere لجعل هذا اللون يمثل مساحتك الشفافة.

ستستخدم هنا نوع Chroma Key على clip به خلفيه صفراء .

١- اسحب Jackhi. mov من نافذة Project إلى مسار Video 5 مع محاذاه نقطه In الخاصة به لبدايه Timeline.



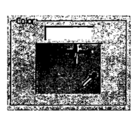
٢- حرك مسطرة Timeline لمعاينة الفيلم قبل تطبيق الشفافية .

٣- باستخدام أداة selection ( ) حدد Jackhi.mov فى Timeline ثم حدد Clip->Video -> Transparency.

٤- حدد Chroma لـ Key Type.

لاحظ أن Color box (مـــربع اللون) الموجــود فى مـــربع حـــوار Transparency Settings يعـرض الآن لقطة من Jackhi.mov. يمكنك تحـديد لون مـفـتـاح من هذه اللقطة ، أو يمكنك اختيار المربع الأبيض الموجود فوق اللقطة وتحديد لون مفتاح من Color Picker. بالنسبة لهذا الدرس ستحدد لون من اللقطة.

٥- ضع المشـيـر على اللقطة فى Color box. يتـحـول المشـيـر إلى أداة Eyedropper (الشافطة).



٦- انقر بالماوس على الخلفية الصفراء لتحديدها لتكون هى لون المفتاح.

بسبب أن الخلفيه الصفراء فى Jackhi. mov ليست لون مشبع، فإن لون الخلفية فى مـسـاحـة Sample لايتـغـيـر كـثـيـراً. وسـتـحـتـاج اسـتـخـدام منزلقات Blend و Similarity لجعل الخلفية الصفراء لـ clip شفافة.

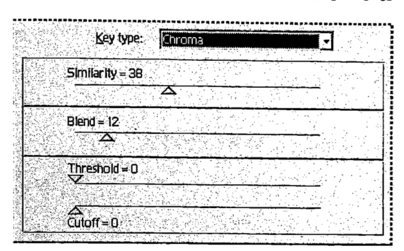
يزيد منزلق Similarity من نطاق الألوان التى يستخدمها المفتاح للشفافية. إذا قمت بزيادة المماثلة لـ Jackhi. mov، فإن نطاق الألوان الصفراء الشفافة يتزايد.

٧ – حدد أيقونة الخلفية السوداء والبيضاء (◪) وحرك منزلق Similarity إلى 38.

لاحظ كيف يتناقص اللون الأصـفـر تدريجياً وأنت تزيد من Similarity (المماثلة)، حتى تكون الخلفية بأكملها بيضاء.

يقوم منزلق Blend بدمج حواف الصورة مع الخلفية تدريجياً مما يغير من العتامة فى المكان الذى تلتقى فيه بيكسل اللون.

٨ – حرك منزلق Blend إلى 12 . لاحظ كيف تفقد حواف transition (الانتقال) بين الصورة والخلفية وضوحها .



أنت لاتحتاج استخدام Threshold أو Cutoff مع clip هذا .

٩ – حدد أيقونة توضيح الصفحة (شكل) لمعاينة التأثير مع الشاشة المقسومة و Jackio. mov في الخلفية.

١٠ – انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Transparency Setting.

١١ – قم بمعاينة clips بالضغط على Alt (Windows) أو Option (Mac OS) أثناء التقديم والتأخير في مسطرة Timeline. لاحظ كيف أن كل clips الآن تظهر على الشاشة، مع مساحة خاصة للشفافية في كلٍ منها .



إضافة clips بدون شفافية

ستضيف الآن clips للمسارين العلويين من Timeline. لن تطبق نوع مفتاح شفافية لهما لأنك تريدهما أن يقوما مؤقتاً بسد clips الموجودين أسفلهما .

١ – اسحب Ball. mov من نافذة Project إلى مسار Video 6، مما يجذب نقطة In الخاصة به إلى بداية Timeline.

٢ – فى نافذة Monitor، اسحب منزلق عرض Program إلى 0:00:01:00.

٣ – اسحب Excite. pt1 من نافذة Project إلى مسار Video 7، واجذب نقطة In الخاصة به إلى سطر التحرير.

٤ – قم بمعاينة الأربع ثوانى الأولى من المشروع بالضغط على Alt (Windows) أو Option (Mac OS) أثناء التقديم والتأخير فى مسطرة Timeline.



لاحظ أن الكرة المندفعة وصورة النجمة فقط يظهرا فى نافذة Monitor. Excite. pt1 هو ملف title فى Premiere، لذلك فإن إعدادات الشفافية الخاصة به ذاتية. Ball. mov ليس له شفافية، لذلك فلا يظهر شيء أسفله فى Timeline.

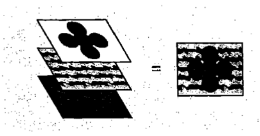
٥ – احفظ المشروع.

ستقوم بتعديل transition بين Ball. mov وباقى المشروع فيما بعد.

تطبيق نوع مفتاح شفافية Track Matte

يسمح لك نوع مفتاح Track Matte بتعديل ووضع الأفلام على شكل شفائف. فعندما تطبق Key type هذا يمكنك تشغيل فيلم خلال حاشية فيلم آخر بينما يعمل هذا الفيلم الآخر فى الخلفية.

عندما تنشىء تأثير track matte، فإن ترتيب clips يعتبر عامل مهم. فتطبيق مفتاح track matte لـ clips ومسارات فيديو مختلفة ينتج عنه نطاق واسع من التأثيرات. سترى بعض من هذه التأثيرات فى هذا الدرس. وفى الدرس العاشر ستطبق نوع Track Matte لصورة متحركة وتنشىء تأثير matte (حاشية) متحرك.



نوع مفتاح شفافية Track Matte مطبق لـ clip الأوسط.

مفتاح Track Matte

يمكنك استخدام أى clip أو صورة ثابتة لمفتاح Track Matte. تنشىء المساحات البيضاء فى matte (الحاشية) مساحة معتمة فى clip المركب، مما يمنع clips الأصلية من الظهور. أما المساحات السوداء فى matte فتنشىء مساحات شفافة، والمساحات الرمادية تجعل المساحات شفافة جزئياً. وللاحتفاظ بالألوان الأصلية فى clip المركب، استخدم صورة ذات تدرج رمادى لـ matte. أى لون فى matte يزيل نفس المستوى من اللون من clip المركب. يمكنك إنشاء Mattes بطرق قليلة مختلفة:

- استخدم نافذة Title لإنشاء نص أو أشكال (ذات تدريج رمادى فقط)، واحفظ title ثم قم باستيراد الملف ليكون matte الخاص بك.
- قم بإنشاء matte من أى clip باستخدام Chroma، أو RGB Difference، أو Difference Matte، أو Blue Screen، أو Green Screen أو Non - Red key. ثم حدد خيار Mask Only.
- استخدم Adobe Illustrator أو Photoshop لإنشاء صورة ذات تدريج رمادى، قم بتصديرها إلى Premiere، وطبق إعدادات الحركة للصورة (هذا الأمر الأخير اختيارى).

من Adobe Premiere User Guide، الفصل الثامن.

ستنشىء تأثير track matte مع Ball. mov و Excite. pt1 لذلك فإن الكرة تندفع داخل صورة Excite. pt1 ويتم عرض clips الموجودة على المسارات الأسفل فى الخلفية.

سنضيف أولاً Ball. mov و Excite. mov لـ Timeline مرة أخرى وننشىء اسم مستعار لكل منهما حتى لاتخلط بينهما وبين clips الموجودة فى بداية Timeline. إذا كان ضرورياً، استخدم لوحة Navigator لكى تتحرك بسرعة من خلال Timeline حتى يمكنك أن ترى clips.

١ - اسحب Ball. mov من نافذة Project لنهاية مسار Video 6، مما يجذب نقطة

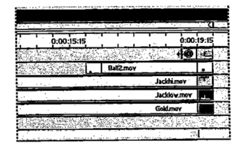
Out الخاصة به مع نقطة Out لـ Jackhi. mov (0:00:20:00).

٢ – اختر Ball. mov فى Timeline واختر Clip -> Alias. واكتب **Ball 2. mov** فى مربع النص ثم انقر بالماوس على OK.

٣ – اسحب Excite. pt1 من نافذة Project لنهاية مسار Video 7، مما يجذب نقطة Out الخاصة به مع نقطة Out لـ Ball 2. mov.

٤ – حدد Excite. pt1 فى Timeline واختر Clip -> Alias. اكتب **Excite2. pt1** فى مربع النص، ثم انقر بالماوس على OK.

٥ – ضع المشير على الحافة اليسرى من Excite2. pt1 وعندما يتحول المشير إلى أداة قص، اسحب لليسار حتى تتحاذى الحافة مع بداية Ball 2. mov فى 0:00:16:00.

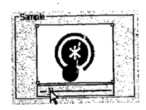


دعنا نطبق الآن نوع مفتاح Track Matte.

٦ – اختر Ball 2. mov واختر Clip -> Video -> Transparency.

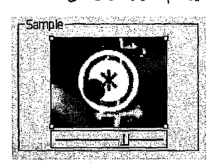
٧ – اختر Track Matte لـ Key Type.

٨ – تأكد أن أيقونة توضيح الصفحة الموجودة تحت مساحة Sample مختارة ثم اسحب شريط منزلق المعالجة لترى التأثير.



لاحظ أن كل clips فى المسارات الأسفل يتم عرضها داخل Excite 2. pt1 matte (المساحة السوداء). لعكس التأثير بحيث تبقى الخلفية ثابتة خلال برنامج الفيديو وتظهر الكرة الواثبة داخل الحاشية، ستطبق خيار Reverse Key.

٩ – حدد خيار Reverse Key. اسحب شريط منزلق المعاينة الموجود تحت مساحة Sample لعرض التأثير، ثم انقر بالماوس على OK.



١٠ – احفظ المشروع.

إضافة سلسلة من الصور الثابتة

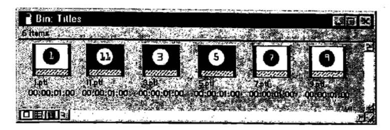
ستضيف هنا سلسلة ملفات title لمسار Video 3. وستضيف ست clips مرة واحدة لـ Timeline، ولكن أولاً ستنشىء لوحة إعدادات القصة لترتيبهم بالشكل الذى تريد ظهورهم به فى Timeline.

يمكنك ترتيب clips فى Project أو نافذة Bin بطرق متنوعة. فلترتيب clips أبجدياً، انقر بالماوس على عنوان نافذة Bin أو Project الذى تريد ظهورهم تحته. على سبيل المثال، إذا أردت clips أن تظهر أبجدياً تبعاً للاسم. فانقر بالماوس على عنوان Name فى نافذة Bin أو Project، أو إذا أردتها أن تظهر أبجدياً تبعاً للنوع، انقر بالماوس على Media Type.

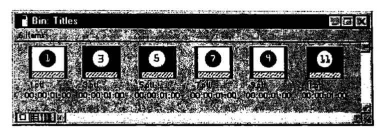
لترتيب clips فى storyboard، حدد أيقونة عرض نافذة Bin أو Program (شكل) ثم اسحب أيقونات clip حول النافذة بأى ترتيب تريده. بهذه الطريقة قمنا بتجميع كل titles فى titles bin لنجعل من السهل إنشاء Storyboard (لوحة إعدادات القصة).

١ – انقر مرتين بالماوس على أيقونة Titlesbin فى نافذة Project لفتحها.

٢ – مع تنشيط نافذة Bin، انقر بالماوس على أيقونة عرض Icon (شكل) الموجودة بأسفل النافذة. تظهر titles الآن كأيقونات فقط، ويمكنك تحريكها حول النافذة.



٣ – اسحب أيقونات title لتغيير مكانها بترتيب عددى من اليسار لليمين. يمكنك تغيير حجم النافذة إذا كان ضرورى.



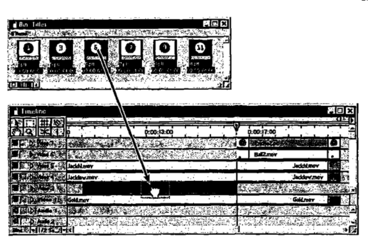
لاحظ أن ثلاثة من clips لها خلفية بيضاء وثلاثة لها خلفية سوداء. تتنوع الخلفيات لإنشاء الانتقال بين clips. بمجرد أن تطبق الشفافية، سيصبح الانتقال من clip إلى clip آخر أكثر ظهوراً.

قبل أن تسحب clips إلى Timeline، ستقوم بضبط سطر التحرير.

٤ – اسحب منزلق التقديم والتأخير فى عرض Program من نافذة Monitor إلى نقطة In من Ball 2. mov (0:00:16:00).

٥ – انقر بالماوس على شريط منزلق Titles Bin لتنشيطه، ثم اختر Edit -> Select All.

٦ – اسحب الملفات إلى مسار Video 3، مع محاذاة نقطة Out لآخر ملف مع سطر التحرير.



٧ – إذا احتجت عمل تعديلات لمكان سلسلة clips فى Timeline، اختر كل clips باستخدام أداة تحديد النطاق ( ). ثم حركها كمجموعة. كن حذراً أن تختار clips فقط الموجودة فى مسار Video 3. فإذا اخترت clips أخرى، انقر بالماوس على أداة selection (التحديد) لتلغى اختيارها، ثم استخدم أداة range (النطاق) مرة أخرى.

ملاحظة يمكنك أيضاً استخدام أداة track select (تحديد المسار) ( ) لتحدد clips لأنها الوحيدة الموجودة على المسار، ولكن استخدام هذه الأداة لايسمح بالانجذاب إلى سطر التحرير أو clip آخر.

٨ – أغلق نافذة Titles Bin.

٩ – قم بمعاينة titles فى المشروع بالضغط على Alt (Windows) أو Option (Mac OS) أثناء التقديم والتأخير فى مسطرة Timeline.

١٠ – احفظ المشروع.

استخدام الشفافية لدمج clips

عندما يكون لديك مجموعة من clips لها خلفيات متطابقة موجودة بأعلى، أو بأسفل أو بجانب بعضها البعض على Timeline، يمكنك اختيارها كمجموعة وتطبيق الشفافية.

تسمح لك العديد من أنواع مفتاح الشفافية فى Premiere بإنشاء تأثيرات دمج وتلاشى خاصة. على سبيل المثال، لتفتيح clip غامق يمكنك تطبيق نوع مفتاح Luminance (الإضاءة) الذى يستبدل الألوان الأغمق فى clip المركب بألوان أفتح من clip الموجود أسفله فى Timeline. ستجرب هنا أنواع مفتاح مختلفة وتأثيراتها.

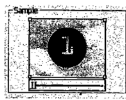
١ – حدد أداة اختيار المسار وانقر بالماوس على clip الأول فى مسار Video 3 لتختار كل title clips فى هذا المسار.

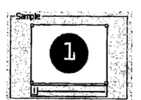
٢ – اختر Clip -> Video -> Transparency. أو إذا كنت تفضل استخدام اختصار لوحة المفاتيح، اضغط على Control + G (Windows) أو Command + G (Mac OS).

٣ – اختر Screen لـ Key Type. تأكد أن أيقونة توضيح الصفحة مختارة حتى يمكنك معاينة التأثير.

عندما تطبق نوع Screen Key لصورة ذات تدريج رمادى، مثل 1. pt1، فإن Premiere يستبدل المساحات السوداء فى clip باللون الموجود أسفلها فى clip الموجود فى Timeline.

٤ – حرك منزلق Cutoff لترى التأثيرات المختلفة الناتجة. يسمح لك هذا المنزلق بأن تغير بصورة تدريجية عتامة الخلفية.



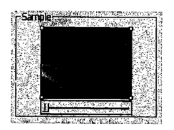


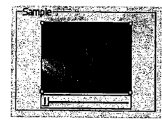
نوع Screen Key مع منزلق Cutoff مضبوط على 100% و 50%.

٥ – حدد Multiply لـ Key Type.

يقوم Multiply Key بإنشاء شفافية فى المكان الذى يكون clip لامعاً فيه. وبسبب أنك طبقت هذا المفتاح لـ clip أبيض وأسود فإن المساحات البيضاء تكون شفافة.

٦ – حرك منزلق Cutoff ولاحظ التأثيرات المختلفة. يعدل منزلق Cutoff من مقدار شفافية clip بأكمله: حيث أنك كلما قللت قيمته، كلما أصبح clip شفاف وتبدأ الخلفية فى الظهور من خلال المساحات السوداء. وعندما يتم ضبط Cutoff على صفر، فإن clip المحدد يصبح شفاف تماماً.

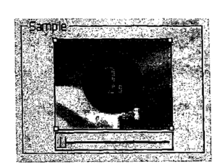




مفتاح Multiply مع ضبط منزلق Cutoff على 100% و 30%.

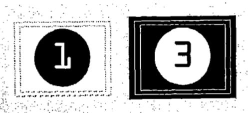
بالإضافة إلى أنواع مفتاح الشفافية هذه، يمكنك أيضاً استخدام نوع Track Matte Key لدمج الصور والألوان.

٧ – حدد Track Matte لـ Key Type. لاحظ كيف تؤثر الشفافية على clips الموجودة فوق وتحت clip المحدد، بدلاً من التأثير على clips الموجودة أسفله فقط، كما هو الحال مع معظم أنواع المفاتيح الأخرى.

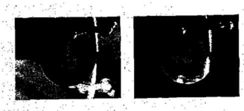


٨ – انقر بالماوس على OK لقبول نوع Track Matte Key وأغلق مربع حوار Transparency Settings.

٩ – قم بمعاينة تأثير الشفافية على titles بتحريك مسطرة Timeline مع الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو Option (Mac OS).



titles الأصلية.



titles مع تطبيق نوع مفتاح شفافية Track Matte.

لاحظ كيف تؤثر خلفيات الأبيض والأسود التبادلية على الألوان التى يتم عرضها فى كل clip. لايمكنك التنبؤ بكيفية قيام نوع مفتاح Track Matte بدمج الألوان، حيث ينتج عن كل صورة تأثير مختلف. ستقوم الآن بإضافة تمييز أكثر لكل clip بعكس إعداد شفافية Track Matte على title clips التبادلية.

١٠ - باستخدام أداة selection، حدد 3. pt1 ثم اضغط على Control + G (Windows) أو Command + G (Mac OS) لفتح مربع حوار Transparency Settings.

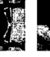
١١ - حدد Reverse Key. لاحظ مرة أخرى، التغيير الذى يحدث فى الألوان، انقر بالماوس على OK.

١٢ - حدد 7. pt1، واضغط على Control + G (Windows) أو Command + G (Mac OS)، ثم حدد Reverse Key وانقر بالماوس على OK.

١٣ - حدد 11. pu1، واضغط على Control + G (Windows) أو Command +G (Mac OS)، واختر Reverse Key ثم انقر بالماوس على OK.

ملاحظة لمزيد من المعلومات حول نسخ إعدادات الشفافية من clip إلى clip آخر، انظر الدرس الحادى عشر المسمى (نسخ الفلاتر والإعدادات).

١٤ - قم بمعاينة تأثير الشفافية بتحريك مسطرة Timeline أثناء الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو Option (Mac OS).




١٥ - احفظ المشروع

تحويل مسارات الصورة إلى مسارات محجوبة

بما أنه قد تمت إضافة كل clips إلى Timeline، فقد حان وقت البدأ فى إدارة مسارات الصورة. لن تقوم بتحرير Gold. mov أو Amber. mov مرة أخرى، لذلك يمكنك جعل مسارات Video 1 و Video2 محجوبة وغير ظاهرة.

عندما تحجب مسار ثم تختار Hide Shy Tracks من قائمة نافذة Timeline، فإن Premiere يجعل المسارات غير ظاهرة، مما يؤدى إلى تفريغ مساحة للعمل مع clips على مسارات أخرى. على الرغم من أن المسارات المحجوبة لاتظهر على Timeline، فإنها ما تزال موجودة عندما تقوم بمعاينة أو تصدير المشروع.

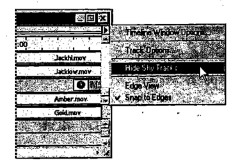
١ – اضغط على مفتاح Control (Windows) أو Command (Mac OS) وانقر بالماوس على أيقونة العين المجاورة لمسار Video 1. قم بعمل نفس الشىء لمسار Video 2.



أيقونة العين المصمتة تمثل المسار الافتراضى، وأيقونة العين ذات الرسم العام التمهيدى تمثل مسار محجوب.

يتم عرض أيقونة العين على شكل عين ذات حد خارجى (شكل).

٢ – من قائمة نافذة Timeline، حدد Hide Shy Tracks.



أصبح مسار Video 3 هو مسار الصورة الأول الذى يظهر فى Timeline.

ملاحظة يمكنك أيضاً جعل مسارات الصوت محجوبة وغير ظاهرة بالضغط على Control (Windows) أو Command (Mac OS) أثناء النقر بالماوس على أيقونة المكبر (🔊) ثم بتحديد Hide Shy Tracks من قائمة نافذة Timeline.

٣ - قم بمعاينة المشروع بتحريك مسطرة Timeline أثناء الضغط على Alt (Windows) أو Option (Mac OS).

لاحظ أنه بالرغم من أنك لاتستطيع رؤية مسارات Video 1 و Video 2 فى Timeline، فإنها تظهر فى عرض Program من نافذة Monitor عندما تقوم بالمعاينة.

عندما تريد إعادة ظهور المسارات على Timeline، قم باختيار Show Shy Tracks من قائمة نافذة Timeline. وإذا أردت إعادة أيقونة العين إلى إعدادها الافتراضى، اضغط على Control (Windows) أو Command (Mac OS) وانقر بالماوس على أيقونة العين ذات الرسم التمهيدى. سنجعل هذه المسارات محجوبة الآن.

إبعاد مسارات الصورة

إمكانية Exclude (الإبعاد) فى Premiere تسمح لك بإلغاء clips فى Timeline بحيث لاتظهر عندما تعاين أو تصدر المشروع. لن تستخدم هذه الإمكانية فى هذا الدرس. ولكن لتتعلم أدائها وكيفية اختلافها عن إمكانية Shy (الحجب)، دعنا نشغلها على مسار Video 4.

١ – انقر بالماوس على أيقونة العين المجاورة لـ Video 4 لإخفائه. عندما تنقر بالماوس على أيقــونة العــين بدون الضــغط على Control (Windows) أو (Mac OS) Command فستمكن وظيفة Exclude من العمل لهذا المسار.



الصندوق الفارغ يشير إلى مسار مخفى.

٢ – قم بالتقديم والتأخير فى مسطرة Timeline أثناء الضغط على Alt (Windows) أو Option (Mac OS) لمعاينة clips.

يبقى مسار Video 4 ظاهراً فى Timeline، ولكن Jacklow. mov لايظهر فى نافذة عرض Program عندما تعاين المشروع. لاحظ أيضاً أن نصف ملفات title يتم عرضها بالأبيض والأسود والنصف الآخر لايظهر على الإطلاق. لاينشىء نوع مفتاح Track Matte تأثير شفاف إلا إذا كان هناك clip فى المسار الموجود فوقه مباشرة.

٣ – انقر بالماوس على مربع أيقونة العين المجاور لمسار Video 4 مرة أخرى لإرجاع المسار، ثم احفظ المشروع.

ملاحظة يمكنك أيضاً إبعاد مسارات الصوت بالنقر بالماوس على أيقونة المكبر (🔈).

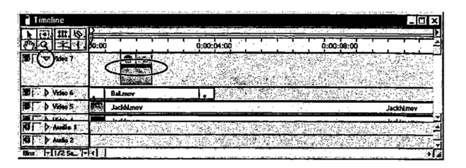
تلاشى clips

ضوابط Fade (التلاشى) فى Premiere تمسح لك بإنشاء ظلال، وشفافيات وتأثير كاميرات متعددة على مسارات التركيب. ستقوم بتعديل خطوط التلاشى على الأربع مسارات العليا من Timeline، بدءاً بأعلى مسار وهو مسار Video 7.

١ – حدد Window -> Show Info لفتح لوحة Info حتى يمكنك استخدامها كمرشد ثم اضغط على مفتاح Home لإرجاع سطر التحرير لبداية Timeline.

ملاحظة إذا تم تحديد clip في Timeline، سيعود سطر التحرير لبداية clip هذا. لإلغاء تحديد clip، انقر عليه بالماوس مرة أخرى أو انقر بالماوس على أداة التحديد.

٢ – انقر بالماوس على المثلث الموجود على يسار اسم مسار Video 7 لتوسيع المسار.



لاحظ الخط الأحمر الذي يظهر تحت اسم والصورة المصغرة لـ clip؛ هذا هو خط التلاشي. كل clip يكون له مقبض في بداية ونهاية كل خط للتلاشي. يمكنك عمل fade in و fade out لـ clips بتحريك هذه المقابض أو بإضافة handles إلى خط التلاشي وتحريكها لأعلى ولأسفل. هذه العملية مشابهة للطريقة التي عدلت بها درجة ارتفاع الصوت في الدرس الخامس.

٣ – باستخدام أداة التحديد، ضع المشير على خط التلاشي في منتصف clip حتى يتحول المشير إلى أيقونة إصبع مع علامة ناقص وعلامة الإضافة ( ).



٤ – حرك المشير على خط التلاشى وعندما يقرأ سطر لوحة Info حوالى 0:00:01:15، انقر عليه بالماوس لعمل مقبض جديد. إذا لم يكن المقبض الجديد فى المكان الصحيح، يمكنك تحديده وتحريكه أو سحبه خارج خط التلاشى لحذفه.

٥ – اختر المقبض الأول الموجود فى بداية clip واسحبه لأسفل حتى تصل للركن الأيسر السفلى وهو 0% عتامة. يبدأ clip الآن شفاف تماماً ثم يصبح معتم تماماً فى المنتصف.

ملاحظة عند تحديد مقبض على خط التلاشى، تأكد أن أيقونة الإصبع رمادية قبل النقر عليها بالماوس لتحديدها وإلا فستنشىء مقبض جديد. وإذا قمت بإنشاء مقبض جديد لاتريده، اسحبه خارج خط التلاشى لحذفه.

٦ – اسحب مقبض التلاشى الأخير فى clip إلى 0% أيضاً.



٧ – اضغط على Alt (Windows) أو Option (Mac OS) وحرك مسطرة Timeline لمعاينة clips. عندما يبدأ عرض clip يكون شفاف تماماً، ثم يتدرج ليصبح معتماً تماماً، ثم يتحلل تدريجياً بعد ذلك حتى يصبح شفاف تماماً مرة أخرى.

٨ – انقر بالماوس على السهم المجاور لاسم مسار Video 6 وقم بتوسيع المسار، ثم انقر بالماوس على خط التلاشى لجعل المقبض عند 0:00:02:15.

٩ – اسحب المقبض الموجود فى نهاية Ball. mov إلى 0%. يعمل clip هذا الآن بعتامة 100% لمدة ثانيتين و 15 لقطة، ثم يتلاشى تدريجياً إلى 0% عتامة. وعندما يتم عمل fade out له، يتم أداء fade in لكل clips الموجودة على المسارات الأسفل منه.



١٠ - اضغط على Alt (Windows) أو Option (Mac OS) وحرك مسطرة Timeline لمعاينة clips.



١١ - انقر بالماوس على المثلث المجاور لأسماء مسارات Video 7 و Video 6 لطيها، ثم احفظ المشروع.

استخدام أداة تعديل fade

ستستخدم الآن أداة تعديل fade (التلاشى) وأداة التحديد لعمل fade in و fade out لـ clip. تقوم أداة تعديل fade بتحريك خط التلاشى بصورة غير منتظمة بين أى مقبضين.

١ - انقر بالماوس على المثلث المجاور لاسم مسار Video 5 لتوسيع المسار.

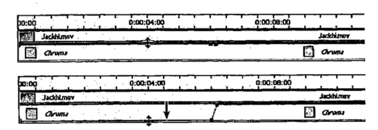
٢ - باستخدام أداة التحديد، انقر بالماوس على خط تلاشى Jackhi. mov عند حوالى 6:00 لعمل مقبض جديد، ثم انقر بالماوس مرة أخرى عند 6:05 لعمل مقبض جديد.

ستستخدم الآن أداة تعديل fade لتحريك الخط بين أول نقطة على Timeline والنقطة الموجودة عند 6:00.

٣- حدد أداة تعديل fade.



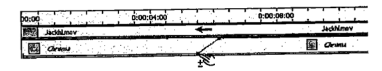
٤ – ضع الأداة على خط التلاشى بين المقبض عند 0:00 والمقبض عند 6:00، ثم اسحب الخط لأسفل حتى تصل لـ 0% عتامة. يمكنك عرض إعداد العتامة (Fade Level "مستوى التلاشى") فى لوحة Info وأنت تسحب الخط.



٥ – قم بمعاينة التأثير بتحريك مسطرة Timeline أثناء الضغط على Alt (Windows) أو Option (Mac OS).

يتم عمل fade in لـ Jackhi. mov من 0% إلى 100% على خمس لقطات. دعنا نقوم بجعل تأثير Fade - in أطول بتوسيع المسافة بين المقبض الثانى، الموجود عند 0% عتامة، والمقبض الثالث، الموجود عند 100% عتامة.

٦ – باستخدام أداة التحديد، حدد المقبض الموجود عند 6:00 على خط التلاشى، واسحبه لليسار عند 5:15 تقريباً. استخدم لوحة Info كمرشد.



٧ – قم بمعاينة التأثير بتحريك مسطرة Timeline أثناء الضغط على Alt (Windows) أو Option (Mac OS).

٨ – انقر بالماوس على المثلث المجاور لاسم مسار Video 5 لطى المسار.

٩ – احفظ المشروع.

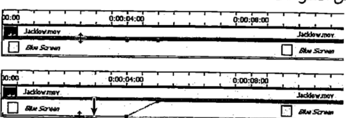
تلاشى مسار Video 4

سنقوم الآن بتعديل خط التلاشى لـ Jacklow. mov بحيث يتم عمل fade out و fade in له بدون الوصول إلى 100% قبل ظهور الـ titles. استخدم لوحة Info كمرشد عند أداء وتحريك مقبض التلاشى.

١ – انقر بالماوس على المثلث المجاور لاسم مسار Video 4 لتوسيع المسار.

٢ – باستخدام أداة التحديد ( ) ، انقر بالماوس على خط التلاشى عند 4:00 تقريباً لعمل مقبض جديد، ثم انقر بالماوس مرة أخرى عند 5:00 لعمل مقبض آخر.

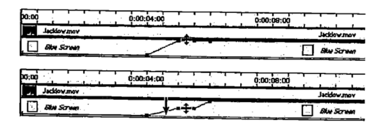
٣ – حدد أداة تعديل التلاشى ( ) واسحب الخط بين المقبض الموجود عند 0:00 والمقبض الآخر عند 0% عتامة.



٤ – باستخدام أداة التحديد، انقر بالماوس عند 5:15 لعمل مقبض. ثم انقر بالماوس عند 6:00 لعمل مقبض آخر.

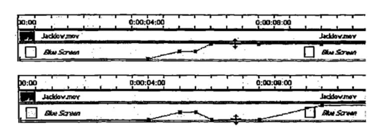
يمكنك تحويل أداة التحديد إلى أداة تعديل التلاشى مؤقتاً بوضع أداة التحديد على خط التلاشى والضغط على مفتاح Shift. عندما تحرك خط التلاشى باستخدام هذه الطريقة فإن قيمة العتامة يتم عرضها عليه وأنت تسحب بالماوس.

٥ – اضغط على Shift وضع أيقونة أداة التحديد ( ) على خط التلاشى بين المقابض الموجودة عند 5:00 و 5:15. عندما تتغير الأيقونة إلى أيقونة أداة تعـــديل التلاشى ( )، اسحب الخط إلى 50% عتامة.



٦ – انقر بالماوس على خط التلاشى عند 7:15 و 9:15 لعمل مقبضين جديدين.

٧ – اضغط على Shift واسحب الخط الموجود بين المقبضين عند 6:00 و 7:15 إلى 0% عتامة.



٨ – قم بمعاينة التلاشيات بالتحرك خلال مسطرة Timeline أثناء الضغط على Alt (Windows) أو Option (Mac OS).



لاحظ أن كل clips يتم عمل Fade in و Fade out لها مما ينشيء تأثير انعكاس.

٩ – انقر بالماوس على المثلث المجاور لاسم مسار Video 4 لطي المسار.

١٠ – احفظ المشروع.

تصدير الفيلم

ستقوم الآن بتصدير المشروع إلى فيلم Quick Time للتشغيل من CD - ROM. عند تصدير فيلم الفيديو للتشغيل من CD - ROM، احتفظ بأحجام الملف صغيرة بقدر الإمكان، وحدد نسبة البيانات على 300 أو 500 كيلو / ثانية حتى يمكن التشغيل بأعلى جودة ممكنة من مجموعة من الأنظمة.

١ - تأكد أن Timeline نشط ثم اختر File -> Export -> Movie.

٢ - انقر بالماوس على Settings: ثم اختر Quick Time لـ File Type و Entire Project لـ Range.

٣ - تأكد أن Export Video و Open When Finished مختارين. ثم إلغى اختيار Export Audio. انقر بالماوس على Next.

٤ - اختر Cinepak لـ Compressor. يوجد Cinepak مع Quick Time وهو ينتج جودة عالية مع معدل بيانات محدد ونسبة ضغط عالية مطلوبة لتشغيل CD - ROM.

٥ - تأكد أن أبعاد Frame Size هى 240 x 180 و Frame Rate يساوى 15.

٦ - حدد Limit Data Rate (حدد معدل البيانات) واكتب **300** فى مربع نص K/sec. تقييد معدل البيانات يؤكد أن الفيلم يمكن أن يعمل على مجموعة من أنظمة التشغيل.

٧ - انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Export Movie Settings (صدر إعدادات الفيلم).

٨ - اكتب **Promo. mov** ليكون File Name (اسم الملف)، ثم انقر بالماوس على Save (Windows) أو OK (Mac OS).

يظهر شريط معلومات يعرض تقدم العملية وعندما ينتهى Premiere من إنشاء الفيلم، يتم فتحه فى نافذة Clip.

٩ - انقر بالماوس على Play لعرض فيلمك.

استكشف بنفسك

تصرف بحرية فى تجربة المشروع الذى قمت بإنشائه تواً. إليك بعض الإقتراحات:

- غير نوع مفتاح الشفافية للفات title لترى التأثيرات المختلفة.
- استخدم انتقال Wipe لإنشاء شاشة مقسومة بين Amber. mov و Gold. mov.
- قم بإنشاء شاشة مقسومة إلى ثلاثة أجزاء باستخدام انتقال Wipe ومساحة Sample (العينة) فى مربع حوار Transparency (الشفافية).
- غير شفافية Ball2. mov حتى يتم عرض clips الخلفية من خلال الكرة.
- قم بإنشاء title وأضفه للمشروع، مع تركيبه على كل clips الأخرى.
- انظر أى أنواع مفتاح الشفافية سيزيل خلفية Jackhi. mov و Jacklo. mov.

أسئلة للمراجعة

١ - كيف تنشىء شاشة مقسومة؟

٢ - ماهو الفرق بين نوع مفتاح Blue Screen ونوع مفتاح Chroma؟

٣ - أى أنواع المفاتيح يسمح لك بتخصيص وإنشاء شفائف الأفلام بتشغيل فيلم من خلال قناع لفيلم آخر؟

٤ - كيف تقوم بجعل المسار محجوباً؟

٥ - ماهو الفرق بين مسار محجوب مخفى وآخر مُبعد؟

٦ - ماهو الفرق بين منزلق Similarity ومنزلق Blend؟

الإجابات

١ – قم بتحريك المقابض الموجودة فى Sample Area فى مربع حوار Transparency Settings.

٢ – نوع مفتاح Blue Screen يسمح لك فقط بإزالة اللون الأزرق، ويسمح لك نوع مفتاح Chroma بإزالة أى لون تريده.

٣ – نوع مفتاح Track Matte.

٤ – اضغط على Control (Windows) أو Command (Mac OS) وانقر بالماوس على أيقونة العين.

٥ – المسار المحجوب المخفى لايتم عرضه على Timeline، ولكنه يُعرض فى المعاينة. أما المسار المبعد فإنه يُعرض على Timeline ولكن لاتتم معاينته.

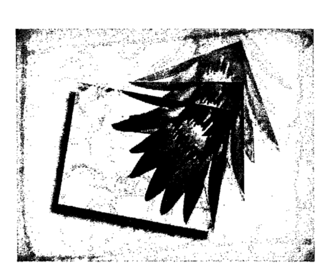
٦ – يزيد منزلق Similarity من نطاق الألوان التى يزيلها نوع مفتاح الشفافية. أما منزلق Blend فإنه يدمج بيكسل اللون حول كل الحواف حيث تلتقى البيكسل الشفافة مع البيكسل المعتمة.


الدرس العاشر



الدرس العاشر

إضافة حركة



تقـوم الحـركـة بتطوير وتحـسين تأثيـر ملفـات الصورة الثابتة فى برنامج الفيديو.

تمكنك إمكانيـة Motion فى Premiere من تحـريك وتدوير وتشـويه وتكبيـر مجموعة متنوعة من الصور الثابتة وملفات الفيديو.

فى هذا الدرس ستقوم بإنشاء إعلان لمدة عشر ثوانى عن محل زهور. ستتعلم كيفية تحريك صورة ثابتة باستخدام مربع حوار Motion فى Premiere ومجموعة من إعدادات الحركة. ستتعلم بصفة خاصة كيفية أداء المهام التالية:

- ضبط وتغيير مسار الحركة.
- تعديل سطر وقت الحركة.
- تعديل إعدادات العرض، والتدوير، والتأخير والتشويه.
- إنشاء صورة متنقلة من الصور الثابتة.
- تحميل مسار حركة محفوظ.

بدأ العمل

لبدأ العمل، ستفتح مشروع موجود وتطبق إعدادات شفافية وحركة مختلفة لـ clips. تأكد أنك تعرف مكان الملفات المستخدمة فى هذا الدرس. وقم بإدخال CD - ROM إذا كان ضرورياً. للمساعدة، انظر جزء "استخدام ملفات Classroom in a Book".

للتأكد أن خيارات Premiere معدة على القيم الافتراضية، قم بإنهاء Premiere ثم احذف ملف الخيارات كما هو موضح فى جزء "استعادة التفضيلات الافتراضية".

١ - انقر مرتين بالماوس على 10 Lesson. ppj من مجلد 10 Lesson لبدأ Premiere وفتح الملف.

٢ - عندما يفتح المشروع، حدد File -> Save As. إذا كان ضرورياً، افتح المجلد الملائم على قرصك الصلب واكتب **Flower Ad. ppj**، ثم انقر بالماوس على Save.

عرض الفيلم المكتمل

إذا أردت رؤية ماستقوم بإنشائه، يمكنك فتح وتشغيل الفيلم المكتمل.

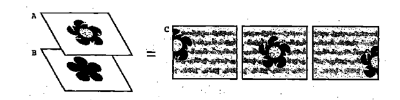
١ - اختر File -> Open وحدد 10 Final. mov فى مجلد Final داخل مجلد 10 Lesson.

يفتح الفيلم فى عرض Source الموجود بنافذة Monitor.

٢ – انقر بالماوس على زر Play (▶) لعرض الفيلم.

تطبيق مسار حركة لصورة ثابتة

تسمح لك ضوابط الحركة فى Premiere بإنشاء مسار حركة لتحريك أى صورة ثابتة أو clip صورة. ستقوم هنا بإضافة مسار حركة بسيط لـ Forget. psd، وهو ملف Photoshop يحتوى على شفيفة ألفا. لمزيد من المعلومات حول شفائف ألفا، انظر جزء فهم الشفافية والتركيب.



A – ملف Photoshop، B – شفيفة ألفا فى ملف Photoshop، C – تطبيق نوع مفتاح شفافية Alpha Channel وحركة.

تطبيق شفافية

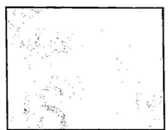
دعنا نبدأ بإضافة **Back drop. mov** إلى عرض Source، ومعاينته، ثم إضافته إلى Timeline.

١ – اسحب Backdrop. mov من نافذة Project إلى عرض Source من نافذة Monitor وانقر بالماوس على زر Play.

٢ – بعد أن تعاينه، اسحب Backdrop. mov من عرض Source إلى مسار Video 1، مع محاذاته لبداية Timeline.

ستقوم الآن بإضافة Forget. psd إلى Timeline وتطبق شفافية. أولاً ستحرك سطر التحرير إلى مكان جديد، وتستخدمه لمحاذاة clip فى Timeline.

٣ – اسحب منزلق shuttle الموجود فى عرض Program من نافذة Monitor إلى 0:00:00:15 تقريباً.



00:00:00:15 Δ10:00

٤ – اسحب Forget. psd من نافذة Project إلى مسار Video 2، مع محاذاة نقطة In الخاصة به بسطر التحرير.

٥ – حرك منزلق shuttle (التقديم والتأخير) فى عرض Program إلى 0:00:03:00 تقريباً.



00:00:03:00 Δ10:00

٦ – اسحب الطرف الأيمن من Forget. psd إلى سطر التحرير. تغيير حجم clip بمثل هذه الطريقة يعتبر طريقة سهلة لتغيير حجم الصورة الثابتة.

٧ – حدد Forget. psd فى Timeline واختر Clip -> Video -> Transparency.

٨ – اختر Alpha Channel (طبقة ألفا) ليكون Key Type (نوع المفتاح). تأكد أن أيقونة توضيح الصفحة ( ) محددة وبذلك يمكنك معاينة التأثير.

عندما تم حفظ Forget. psd فى Adobe Photoshop كانت الخلفية البيضاء محفوظة باسم طبقة ألفا، ومن السهل إزالتها باستخدام نوع مفتاح Alpha Channel أو White Alpha Matte.

٩ - انقر بالماوس على OK لقبول إعدادات الشفافية وأغلق مربع الحوار.

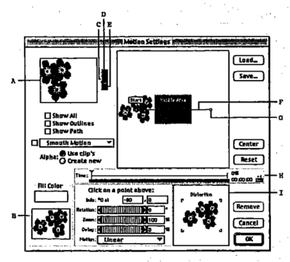
تطبيق حركة

دعنا الآن نضيف حركة:

١ - مع الاستمرار فى تحديد Forget. psd فى Timeline، اختر Clip -> Video -> Motion.

٢ - إذا كان ضرورياً، انقر بالماوس على زر Play (التشغيل) الموجود بجانب الصورة المصغرة للمعاينة لعرض الحركة.

لاحظ أن الحركة الافتراضية مستقيمة، كما هو موضح بالخط الأفقى الموجود فى اللوحة اليمنى العلوية. هذا الخط يسمى Motion path (مسار الحركة). فإذا نقرت بالماوس على OK بدون عمل أى تغييرات فى الإعدادات، فإن clip المحدد سيتحرك فى الخط الأفقى.



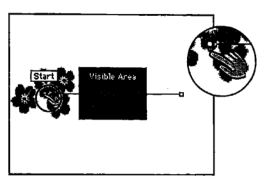
A - الصورة المصغرة للحركة، B - مساحة Fill Color (لون التعبئة)، C - زر Play، D - أيقونة Collapse "الطى" (Mac OS فقط)، E - زر Pause (الإيقاف)، F - مسار الحركة، G - نقطة الحركة، H - سطر وقت الحركة، I - مساحة Distortion (التشويه).

٣ – تأكد أن خيار Alpha الموجود تحت الصورة المصغرة للحركة مضبوط على Use Clip's، ثم حدد Show All لترى معاينة للحركة المركبة على Backdrop. mov.

عندما تحدد Use Clip's، يستخدم Premiere طبقة ألفا clip للشفافية. وعندما تحدد Create New، يستخدم Premiere لقطة clip كحد شفاف، لذلك يوجد مربع أبيض يحيط بالصورة.

لاحظ أن كلا طرفي مسار الحركة بهما مربع صغير يسمى نقطة حركة. استخدم تلك النقاط لتغيير اتجاه وشكل المسار.

٤ – ضع المشير على نقطة بداية مسار الحركة. تصبح أيقونة المشير على هيئة أيقونة إصبع مشير.



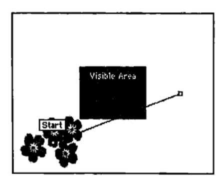
لاحظ أنك إذا وضعت المشير مباشرة فوق نقطة، فإن أيقونة الإصبع تتحول للون رمادى، وإذا وضعت المشير على المسار، فإنه يتحول للون الأبيض. النقر بالماوس أثناء وضع أيقونة الإصبع على نقطة يختار نقطة حركة والنقر بالماوس أثناء وضع الأيقونة على مسار ينشىء نقطة حركة جديدة.

ملاحظة قد تضطرب أيقونة الإصبع عندما تضعها على نقطة موجودة على مسار الحركة بسبب إعادة رسم الشاشة المستمرة فى نافذة المعاينة أو بسبب أمور أخرى مرتبطة بالذاكرة. وقد يساعد وقف المعاينة على التحكم فى الاضطراب.

٥ – انقر بالماوس على زر Pause الموجود بجانب الصورة المصغرة للحركة لإيقاف المعاينة عن العمل وللحفاظ على الذاكرة.

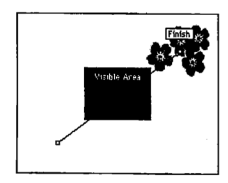
تتطلب الصورة المصغرة للحركة ذاكرة لكى تعرض إعدادات الحركة. وتركها نشطة كل الوقت قد يبطىء من أداء جهازك. وإيقاف المعاينة يزيد من مقدار الذاكرة المتاحة للوظائف الأخرى فى Premiere.

٦ - اسحب نقطة الحركة الأولى للركن الأيسر السفلى بحيث تصبح الصورة خارج Visible Area (المساحة القابلة للرؤية).



تمثل Visible Area (المساحة القابلة للرؤية) المساحة التى تستطيع أن تراها على الشاشة. وأى نقاط أو مسارات واقعة خارج تلك المساحة لن تكون ظاهرة بصورة كاملة عندما تعرض برنامج الفيديو. عندما تريد إدخال أو إنهاء clips بصورة تدريجية من الشاشة، ضع نقاط خارج Visible Area.

٧ - اسحب أخر نقطة حركة عليا إلى الركن الأيمن العلوى، بحيث تكون الصورة بأكملها خارج Visible Area.



ملاحظة فى Windows، تسمى آخر نقطة على مسار الحركة باسم End بدلا من Finish.

٨ – انقر بالماوس على زر Play الموجود بجانب الصورة المصغرة للحركة لعرض الحركة. عندما تنتهى من العرض، انقر بالماوس على زر Pause.

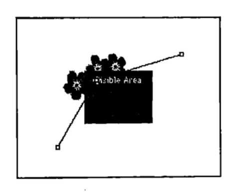
إضافة نقاط وتشويه صورة

يمكنك إضافة نقاط حركة لمسار الحركة بطريقتين:

- انقر بالماوس مباشرة على المسار واسحب النقطة للمكان المراد.
- انقر بالماوس فى أى مكان على سطر وقت الحركة لإضافة نقطة، ثم حرك النقطة على مسار الحركة. لتحريك نقاط فى مساحة معينة، حركهم على مسار الحركة، ولتحريك نقاط زمنياً، حركهم على سطر وقت الحركة.

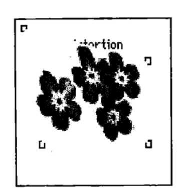
ستقوم بإضافة نقاط وتحريك المسار باستخدام كلا الطريقتين:

١ – انقر بالماوس على مسار الحركة فى الثلث الأول من نقطة البداية لعمل نقطة جديدة، واسحبها للركن الأيسر العلوى من Visible Area.



مع الاستمرار فى تحديد النقطة، ستشوه الصورة.

٢ – فى مساحة Distortion، اسحب نقطة الركن الأيسر العلوى، لأعلى وإلى اليسار.



٣ – اسحب نقطة الركن الأيمن السفلى إلى أسفل وإلى اليمين.

٤ – اسحب نقطة الركن الأيمن العلوى نحو منتصف مساحة Distortion ثم اسحب نقطة الركن الأيسر السفلى نحو منتصف المساحة. يجب أن تبدو الصورة مماثلة لهذا الشكل.

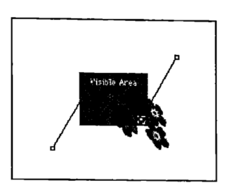


سيعود clip بصورة تدريجية إلى شكله الأصلى.

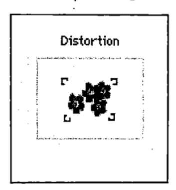
٥ – انقر بالماوس على زر Play لعرض الحركة ثم انقر بالماوس على زر Pause.

ستنهى تأثير التشويه سريعاً بإضافة نقطة جديدة وإرجاع clip إلى شكله الأصلى فى مساحة Distortion.

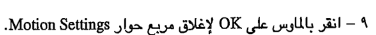
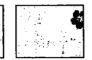
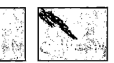
٦ – انقر بالماوس فى مسار الحركة بعد ثلثى نقطة البداية لعمل نقطة أخرى، ثم اسحبها بالماوس للركن الأيمن السفلى من Visible Area.



٧ – مع الاستمرار فى تحديد تلك النقطة، قم بإرجاع النقاط الجانبية الخاصة بـ clip فى مساحة Distortion إلى أماكنها المربعة الأصلية، ولكن اجعل حجم clip يساوى تقريباً ثلث حجمه الأصلى. استخدم الصورة الموجودة بأسفل كإرشاد.



٨ – انقر بالماوس على زر Play الموجود بجانب الصورة المصغرة للحركة لمعاينة التغييرات.

٩ – انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Motion Settings.

١٠ – احفظ المشروع.

ضبط مكان النقطة على مسار الحركة

يسمح لك مربع حوار Motion Settings بضبط الإحداثيات لكل نقطة على مسار الحركة باستخدام مربعات حوار Info (الموجودة أسفل سطر وقت الحركة). ويتم تحديد الإحداثيات التى تدخلها بنفس دقة الصورة النموذج (60x80 بكسل) ولكن يتغير حجمها وقت الإنتاج إلى حجم منتج المشروع. التغيير الذى يبلغ مقداره 1 بيكسل فى حجم الصورة العينة يزيد إلى 4 بيكسل إذا كان حجم المشروع 240x320 أو إلى 8 بيكسل إذا كان حجم المنتج 480x460. يمكنك كتابة قيم كسور عشرية لتغيير مكان النقاط بصورة أكثر دقة. على سبيل المثال، كتابة 1.75 فى مربع النص الأول ينتج عنه تغيير أفقى يبلغ 14 بيكسل مع دقة المنتج البالغة 480x640. لاشتقاق القيمة الصحيحة التى تكتبها حتى يتغير حجم المنتج فى الاتجاه الذى تريده، اقسم أولاً بُعْد المنتج النهائى (على سبيل المثال، 640) على بُعْد الصورة النموذج (80)، ثم اقسم المسافة التى تريد التحرك بها (على سبيل المثال، 14 بيكسل) على النتيجة.

من Adobe Premiere User Guide، الفصل التاسع.

تطبيق إعدادات الحركة والشفافية

ستقوم الآن بتحريك Lotus. psd باستخدام خيارات مسار الحركة والعرض والتدوير. أولاً، أنت فى حاجة لإضافة Lotus. psd إلى Timeline وتطبيق شفافية.

١ - حرك سطر التحرير إلى 0:00:02:15، باستخدام الشفرة الزمنية فى عرض Program الخاص بنافذة Monitor كإرشاد.

٢ - اسحب Lotus. psd من نافذة Project إلى مسار Video 3، مع محاذاة نقطة In الخاصة به لسطر التحرير.

٣ - حرك سطر التحرير إلى 0:00:06:15 تقريباً.



٤ – اسحب الطرف الأيمن لـ Lotus. psd إلى سطر التحرير.

٥ – حدد Lotus. psd فى Timeline واختر Clip -> Video -> Transparency.

تم إنشاء Lotus. psd فى Adobe Photoshop مع خلفية خضراء – زرقاء (الأحمر = 0، الأخضر = 255، والأزرق = 255) مع هذا اللون، يمكنك جعل الخلفية شفافة باستخدام أنواع مفاتيح شفافية Blue Screen، Green Screen، Chroma، أو RGB Difference. انظر جزء "تطبيق نوع مفتاح شفافية Blue Screen" لمزيد من المعلومات حول أنواع المفاتيح تلك .

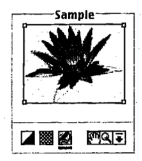
يشمل نوع مفتاح RGB Difference خيار إضافة ظل ساقط للصورة المعتمة الباقية، لذلك فستستخدمه على Lotus. psd.

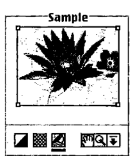
٦ – اختر RGB Difference لـ Key Type.

٧ – فى مساحة Color، انقر بالماوس على الخلفية ذات اللون الأخضر – الأزرق للصورة المصغرة لتحديدها لتكون قيمة شفافة.

تأكد أن أيقونة الأبيض والأسود (◪) محددة تحت مساحة Sample بحيث تستطيع عرض تأثير الشفافية بوضوح.

٨ – حرك منزلق Similarity إلى 60 لزيادة نطاق الألوان المتأثرة بنوع المفتاح. انقر بالماوس على أيقونة توضيح الصفحة (▨) لعرض الشفافية بالنسبة لـ clips الأخرى الموجودة فى Timeline.





مساحة Sample قبل وبعد تحريك منزلق Similarity.

٩ – حدد Drop Shadow (ظل ساقط). لاحظ الظل الجديد الذى يظهر على الصورة المعتمة الباقية (الزهرة).

١٠ – انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Transparency Settings.

تطبيق حركة لـ clip به خلفية ملونة

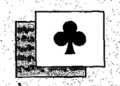
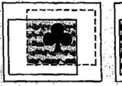
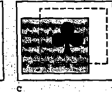
ستطبق الآن حركة لـ Lotus. psd. بسبب أن clip هذا له خلفية ملونة، فستحتاج تعديل Fill Color الموجود فى مربع حوار Motion Setting (إعداد الحركة).

١ – اختر Lotus. psd فى Timeline إذا لم يكن محدداً بالفعل.

٢ – اختر Clip -> Video -> Motion.

٣ – انقر بالماوس على زر Play إذا كان ضرورياً، وتأكد أن Show All محدداً حتى تستطيع رؤية clip على المسار الأسفل وأنت تعاين الحركة.

لاحظ أنه عندما يتحرك clip على الشاشة، تتبعه خلفية بيضاء وتسبقه أيضاً. بصفة افتراضية، يستخدم Premiere اللون الأبيض لتعبئة المساحة الموجودة حول إطار clip عندما لايعبىء الإطار كل الشاشة. بسبب أنك طبقت شفافية للون بدلاً من المساحة البيضاء، فإن مساحة التعبئة البيضاء ليست شفافة. يسمح لك خيار Fill Color بتحديد اللون الذى يستخدمه Premiere لمساحة التعبئة بحيث تبدو شفافة.

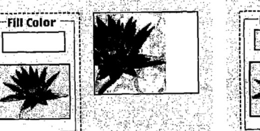




A: clip مع قيمة شفافية غير الأبيض. B : قبل تحديد Fill Color للحركة.

C : بعد اختيار Fill Color.

٤ – ضع المشير على الصورة المصغرة لـ clip فى مساحة Fill Color. يتحول المشير إلى أداة Eyedropper (الشافطة) ( ).

٥ – انقر بالماوس على الخلفية ذات اللون الأخضر الذى يميل للزرقة لتحديدها. إذا كان ضرورياً، انقر بالماوس على زر Play ولاحظ كيف يختفى المربع الأبيض من المعاينة، التى يتم عرضها الآن مع خلفية شفافة تماماً.



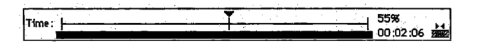


تطبيق إعدادات العرض والتدوير

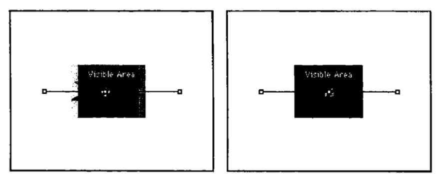
ستضيف الآن نقاط لسطر وقت الحركة وتطبق إعدادات عرض وتدوير. عندما تضيف نقاط إلى سطر وقت الحركة مباشرة بدلاً من إضافتها إلى مسار الحركة، يمكنك تحديد الوقت الذى تريد التأثير أن يحدث فيه بالضبط.

١ – إذا كان ضرورياً، انقر بالماوس على زر Pause لإيقاف المعاينة.

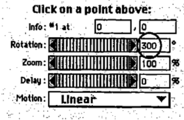
٢ – ضع المشير على منتصف سطر وقت الحركة وعندما يتحول المشير إلى أيقونة مثلث مصمت انقر واسحب بالماوس حتى تصبح النسبة المئوية فى سطر وقت الحركة 55%، ثم ارفع يديك عن الماوس لعمل نقطة.



٣ – انقر بالماوس على زر Center لوضع النقطة الجديدة فى مركز Visible Area. يقوم هذا الزر بوضع النقطة الجديدة بصرياً وليس زمنياً فى المنتصف.

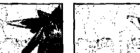


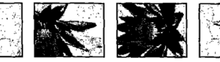
٤ – مع الاستمرار فى تحديد النقطة، اكتب **300** فى مربع نص Rotation. فبإدخال هذا الرقم تستدير الصورة دورة شبه كاملة، حيث أن الدورة الكاملة تساوى 360 درجة.



٥ – اضغط على Tab للتحرك إلى مربع نص Zoom واكتب 180 ثم اضغط على Tab مرة أخرى. قيمة Zoom (العرض) المساوية لـ 100% تمثل الحجم الأصلى لـ clip. وبإدخال قيمة 180 فأنت تزيد من حجم الصورة بنسبة 80%.

٦ – قم بمعاينة تحريراتك فى الصورة المصغرة للحركة، ثم انقر بالماوس على زر Pause.



لاحظ كيف تبدأ الزهرة فى الاستدارة مع اتجاه الساعة حيث أنها تتحرك من النقطة الأولى إلى النقطة الثانية ثم تستدير عكس اتجاه الساعة حيث أنها تدور من النقطة الثانية إلى النقطة الأخيرة. بسبب أن النقاط الأولى والأخيرة على مسار الحركة لها قيم استدارة تساوى صفر، فإن الزهرة يجب أن تستدير 300 درجة عندما تصل النقطة الثانية ثم تعود إلى درجة صفر عندما تصل النقطة الأخيرة، مما ينتج عنه تأثير تدوير للوراء بين النقطة الثانية والأخيرة.

ستقوم الآن بتحرير النقطة الأولى من مسار الحركة.

٧ – حدد نقطة Start على مسار الحركة وانقر بالماوس على Center.

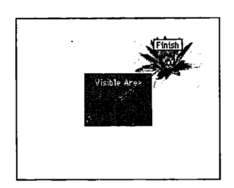
ملاحظة تذكر أن أيقونة الإصبع تتحول للون رمادى عندما تكون فوق نقطة مسار الحركة. وإذا لم تكن الأيقونة رمادية، فإن كل نقرة بالماوس ستنشىء نقطة جديدة بدلاً من تحديد نقطة موجودة.

٨ – اكتب 0 (صفر) فى مربع نص Zoom ثم اضغط على Tab.

٩ – انقر بالماوس على زر Play الموجود بجانب الصورة المصغرة (معاينة) الحركة ولاحظ كيف يكبر clip الآن من 0 إلى 180% فى منتصف Visible Area. انقر بالماوس على زر Pause لإيقاف المعاينة.

دعنا الآن نحرك آخر نقطة من مسار الحركة خارج Visible Area، مما يجعل حركة clip خارج الشاشة.

١٠ – اسحب النقطة الأخيرة من مسار الحركة للركن الأيمن العلوى بحيث تصبح الصورة خارج Visible Area.



١١ – مع الاستمرار فى تحديد النقطة الأخيرة، اكتب 150 فى مربع نص Rotation، ثم اضغط على Tab.

١٢ – قم بمعاينة التأثير بالنقر بالماوس على زر Play الموجود بجانب معاينة الحركة.

قد لايكون هذا التأثير واضحاً تماماً، ولكن الاستدارة البالغة 150 على النقطة الأخيرة تبطىء من حركة الزهرة عندما تترك Visible Area. تحتاج الصورة الآن أن تعود إلى 150 درجة بدلاً من صفر أثناء الانتقال من النقطة الثانية للنقطة الأخيرة.

تعديل نقاط على سطر وقت الحركة

يمكنك تعديل سرعة تأثيرات الحركة بتغيير خيار Delay أو Motion أو بتحريك النقاط على سطر وقت الحركة.

ستقوم هنا بجعل تأثير التكبير على النقطة الثانية يبدو أكثر واقعية بالإسراع به باستخدام خيار Motion.

١ – حدد النقطة الثانية على سطر وقت الحركة. (تظهر النقاط كخطوط عمودية قصيرة).

ملاحظة عند تحديد نقطة على سطر وقت الحركة، تأكد أن المشير يظهر على شكل أيقونة إصبع قبل النقر بالماوس. فإذا ظهر المشير على شكل مثلث، فإن كل نقرة بالماوس ستنشىء نقطة جديدة بدلاً من تحديد نقطة موجودة.

٢- حدد Accelerate (الإسراع) من قائمة Motion بأسفل مربع الحوار. انقر بالماوس على زر Play لمعاينة النتائج.

Click on a point above:

Info: #1 at [0] , [0]

Rotation: [300] °

Zoom: [180] %

Delay: [0] %

Motion: Accelerate ▼

تزيد سرعة الحركة الآن عندما تصل الزهرة للتكبير التام لها وهو 180%.

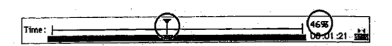
💡 عندما تبتعد عن (تصغير) نقطة، استخدم خيار Decelerate Motion لجعل هذا التأثير يبدو بصورة واقعية أكثر. ويحافظ خيار Linear (منتظم) على الحركة بمعدل ثابت بين النقطتين.

ستقوم الآن بتعديل النقاط على سطر وقت الحركة لزيادة السرعة التى يبتعد بها clip عن الشاشة.

٣ – انقر بالماوس على زر Pause لإيقاف المعاينة.

٤ – اسحب النقطة الثانية بالماوس على سطر وقت الحركة إلى اليسار حتى تكون عند 46%.

أصبح الآن الوقت الذى تأخذه الزهرة للوصول من النقطة الأولى إلى النقطة الثانية أقل من الوقت الذى تأخذه للوصول من النقطة الثانية إلى النقطة الأخيرة.



٥ – انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Motion Settings ثم احفظ المشروع.



٦ – اسحب شريط مساحة العمل فوق Forget. psd و Lotus. psd ثم اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS) لمعاينة إعدادات الحركة الجديدة.

إنشاء Traveling matte

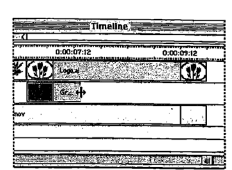
traveling mattes (صور متنقلة) هى صور مسار متحركة. يمكنك إنشاء Traveling matte باستخدام صورة ثابتة مع تطبيق حركة أو باستخدام clip صورة ذات تدريج رمادى أو أبيض وأسود. يمكن أن تكون الحركة المطبقة لصورة ثابتة حركة بسيطة عبارة عن تكبير أو حركة مركبة تتضمن تدوير، أو تشويه، أو تأخير. دعنا نقوم أولاً بإضافة اثنين من clips إلى Timeline.

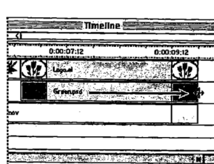
١ – اسحب Logo. ai من نافذة Project إلى مسار Video 3، مع محاذاة نقطة In الخاصة به لنهاية Lotus. psd.

٢ – اسحب الطرف الأيمن من Logo. ai، حتى تنجذب نقطة Out الخاصة به إلى نهاية Backdrop. mov.

٣ – اسحب Green. psd من نافذة Project إلى مسار Video 2، مع محاذاة نقطة In الخاصة به لنقطة In الخاصة بـ Logo. ai.

٤ – اسحب الطرف الأيمن من Green. psd حتى تنجذب نقطة Out الخاصة به لنهاية Backdrop. mov.





تطبيق الشفافية لـ traveling matte clips

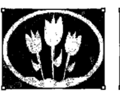
عند إنشاء شفافية مسار أو شفافية traveling matte، طبق دائماً نوع مفتاح Track Matte لـ clip الموجود أسفل matte في Timeline. ستطبق هنا نوع مفتاح Track Matte إلى Green. psd بحيث يتم عرضه من خلال المساحة السوداء (matte) في Logo. ai، الموجود فوقه.

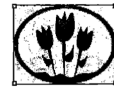
١ – حدد Green. psd في Timeline واختر Video <- Transparency <- Clip.

٢ – حدد Track Matte ليكون Key Type. تأكد أن أيقونة توضيح الصفحة محددة.

لاحظ أن Green. psd يصبح الخلفية وأنه يتم عرض Backdrop. mov (خلفية برنامج الفيديو) من خلال المساحة السوداء في Logo. ai. نحن نريد عكس هذا التأثير بحيث تبقى الخلفية ثابتة خلال برنامج الفيديو ويعمل Green. psd من خلال Logo. ai.

٣ – حدد Reverse Key (مفتاح العكس).





قبل وبعد تحديد Reverse Key.

٤ - تطبيق إعدادات حركة معدة مسبقاً

يمكنك حفظ إعدادات الحركة واستخدامها بصورة متكررة على clips مختلفة وفي مشاريع مختلفة. وستقوم هنا بتحميل ملف حركة محفوظ مسبقاً وتطبيقه لـ Logo. ai.

١ - حدد Logo.ai في Timeline واختر Clip -> Video -> Motion.

٢ - انقر بالماوس على Load وانقر مرتين بالماوس على Logomoti. pmt في مجلد 10 Lesson.

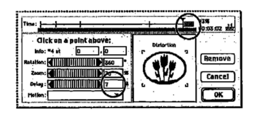
يظهر مسار الحركة في Visible Area.

٣ - قم بمعاينة الحركة بالنقر مرتين بالماوس على زر Play.

٤ - انقر بالماوس على نقطة Start على مسار الحركة (تذكر أن تنقر بالماوس فقط عندما تتحول أيقونة الإصبع للون رمادى، وإلا فإنك ستنشيء نقطة جديدة). لاحظ الإعدادات المختلفة لـ Rotation، Delay، و Zoom.

٥ - اضغط على Tab لتنتقل لكل نقطة على المسار. يبدأ مسار الحركة بقيمة تكبير تصل إلى 450%، وتقل إلى 37% عند النقطة الثانية حتى الأخيرة وتنتهي بـ 75%. الكتلة الموجودة في نهاية سطر وقت الحركة تمثل وجود تأخير على النقطة الأخيرة.

٦ - انقر بالماوس على النقطة الأخيرة على سطر وقت الحركة لترى تفاصيل إعداد التأخير. لاحظ أن التأخير مضبوط على 7%.



٧ - انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Motoin Settings.

٨ - احفظ المشروع.

تأخير نقطة على مسار الحركة

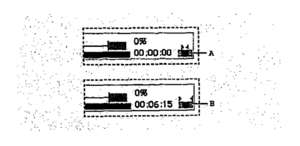
دعنا نعاين الحركة فى نافذة Monitor ثم نقوم بعمل بعض التغييرات للتأخير.

١ – اسحب شريط مساحة العمل فوق كل clips الموجودة فى Timeline؛ ثم اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS) لمعاينة المشروع.

حالياً، يصل اللوجو لمكانه النهائى قبل أن تتوقف Background عن العمل مباشرة. نحن نريد اللوجو أن يظهر فى نقطة الحركة الأخيرة الخاصة به أسرع ويبقى أطول هناك، لذلك يعمل جزء أطول من Background. mov بعد توقف اللوجو عن الحركة. لتحقيق هذا التأثير سنزيد من طول التأخير على آخر نقطة إلى نصف ثانية أو 15 لقطة.

٢ – حدد Logo. ai فى Timeline واختر Clip -> Video -> Motion.

ستستخدم عرض وقت سطر وقت الحركة (شكل)، الموجود على يمين سطر وقت الحركة لتضبط التأخير فى مربع حوار Motion Settings على 15 لقطة تماماً.



A – عرض الوقت يوضح الشفرة الزمنية لـ clip.

B – عرض الوقت يوضح الشفرة الزمنية للمشروع بأكمله.

يوضح لك عرض الوقت ما إذا كانت الشفرة الزمنية لسطر وقت الحركة تمثل الشفرة الزمنية لمشروعك بأكمله أو لـ clip المحدد. باستخدام هذه المعلومات، يمكنك تحديد الوقت الذى يحدث فيه تأثير الحركة فى برنامج الفيديو أو فى clip الفيديو.

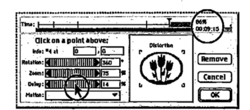
دعنا نضبط العرض على توضيح الشفرة الزمنية للمشروع أكمله، وهى 10 ثوانى. ويمجرد ضبط العرض، يمكنك أن تضبط التأخير بدقة على 9 ثوانى و 15 لقطة، وهذا التأخير يكون بعد نهاية المشروع بنصف ثانية.

عرض الوقت ( ) مضبوط حالياً على توضيح الشفرة الزمنية لـ clip المحدد.

٣ – انقر بالماوس على الأسهم الحمراء الخاصة بعرض الوقت لتوضيح مكان نقطة الحركة المحددة بالنسبة للشفرة الزمنية للمشروع بأكمله ( ).

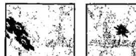
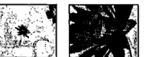
٤ – حدد النقطة الأخيرة على سطر وقت الحركة ولاحظ أن عرض الوقت يوضح 00:09:22 تقريباً. يوقف إعداد التأخير كل الحركة عند هذه النقطة، وتبقى الصورة ثابتة فى الثمانية لقطات الأخيرة من المشروع.

٥ – اسحب Delay حتى يوضح عرض الوقت 00:09:15. يجب أن يكون مربع نص Delay عند 14% تقريباً.



٦ – انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Motion Setting ثم احفظ المشروع.

٧ – اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).



تصدير الفيلم

إذا كنت تقوم بإنشاء إعلان لكى تعرضه بالفعل على شاشة التليفزيون، فإن clips الخاصة بك ستكون بدقة 640 X 480 حتى يمكن عرضها بصورة ملائمة على شاشة NTSC.

ويجب أن يكون Timebase (الأساس الوقتى) لمشروعك 29, 27، وتصدر مشروعك باستخدام codec (طريقة ضغط وعرض للملفات الفيديو) هاردوير وتطبعه على شريط فيديو.

مع ذلك، فبسبب أن الملفات ذات دقة 640 X 480 تتطلب مساحة غير عادية لتخزينها فى القرص الصلب وذاكرة كبيرة لتحريرها، فقد احتفظنا بالملفات التدريبية بدقة 180 X 240. وستصدر هذا المشروع باستخدام هذا الحجم، مع ضبط Timebase على 15fps، واستخدام codec سوفت وير.

١ – إذا كان ضرورياً، انقر بالماوس فى شريط عنوان Timeline لتنشيطه ثم اختر File -> Export -> Movie.

٢ – انقر بالماوس على Settings.

٣ – حدد Quick Time لـ File Type و Entire Project لـ Range.

٤ – الغى تحديد Export Audio، ثم انقر بالماوس على Next.

٥ – حدد Cinepak لـ Compressor.

٦ – حدد 15 لـ Frame Rate.

٧ – انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Movie Settings.

٨ – اكتب **Flower Ad. Mov** ليكون اسم الملف ثم انقر بالماوس على Save لتصدير الفيلم.

يعرض Premiere شريط معلومات يوضح الوقت التقديرى الذى ستستغرقه معالجة الفيلم.

عندما ينتهى الفيلم، يفتح فى نافذة clip منفصلة.

٩ – انقر بالماوس على زر Play لتشغيل الفيلم.

الطباعة على شريط فيديو

عندما تريد طباعة فيلمك المكتمل لشريط فيديو، استخدم خيار Print to Video. فهذا الخيار يسمح لك بعرض الفيلم على شاشة الكمبيوتر بأكملها. إذا لم يكن فيلمك بدقة ملىء الشاشة (640 X 480) يمكنك تكبير الفيلم ليملىء الشاشة، أو يمكنك عرضه بدقة أصغر مع حد أسود.

١ – مع الاستمرار فى تنشيط نافذة Clip، حدد File -> Export -> Print to Video.

٢ – أدخل 1 ثانية لـ Color Bars، 1 ثانية لـ Play Black، ثم حدد Full Screen (Windows) أو Zoom Screen (Mac OS). انقر بالماوس على OK.

يتم عرض الفيلم بملىء الشاشة على جهازك؛ بسبب أن فيلمك ليس بدقة ملىء الشاشة (640 X 480)، فإنه يظهر مع وجود بيكسل وشقوق كثيرة به.

٣ – اختر File -> Export -> Print to Video مرة أخرى ولا تحدد Full Screen. يعمل الفيلم الآن بدقة عالية فى حجم أصغر.

استكشف بنفسك

اقضى دقائق قليلة فى تجربة المشروع ومحاولة أداء بعض من المهارات الجديدة.

إليك بعض الاقتراحات:

- غير مسار حركة Forget. psd بحيث تستدير مع المسار. احفظ المسار باسم ملف.

- مع إنشاء عنوان مكون من كلمة أو كلمتين لإعلان الزهرة، ضع العنوان فى بداية المشروع فى مسار Video 3 وغير المدة بحيث ينتهى عندما يبدأ Lotus. psd. أضف حركة للعنوان، مما يجعله يكبر من 10% إلى 100%.

- فى نقاط مختلفة على مسار حركة Logo. ai اضبط Motion على Accelerate و Decelerate ولاحظ التأثيرات.

■ طبق تأثير تكبير لـ Backdrop. mov باستخدام زر Center فقط ومساحة distortion (تشويه).

أسئلة للمراجعة

١ – ماهى الأحوال التى قد تحتاج فيها استخدام إعداد Fill Color فى مربع حوار Motion؟

٢ – متى يجب أن تسرع بمسار الحركة؟

٣ – إذا أردت ضبط نقطة على سطر وقت Motion تماثل وقت خاص فى clip، هل يجب أن تكون الأسهم الحمراء لعرض الوقت متقاربة أم متباعدة؟

٤ – ما هما طريقتا إضافة نقاط لمسار حركة؟

٥ – كيف تحول track matte إلى traveling matte؟

٦ – كيف تعدل الوقت بين نقطتين على مسار الحركة؟

الإجابات

١ – عندما يكون لـ clip خلفية ملونة بلون مثل الأزرق.

٢ – عندما تكبر حجم الصورة.

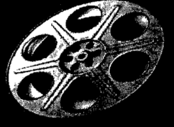
٣ – يجب أن يكونا متقاربين.

٤ – الطريقتان هما النقر بالماوس على مسار الحركة والنقر بالماوس على سطر وقت الحركة.

٥ – إضافة حركة لـ clip المطبق له track matte.

٦ – تحرك النقطة على سطر وقت الحركة. كلما بعدت النقاط عن بعضها، كلما طال الوقت بينها.

الدرس الحادى عشر

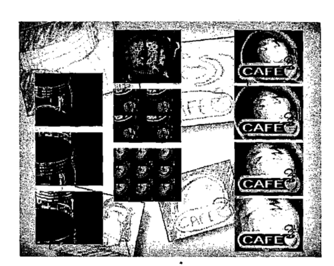




الدرس الحادى عشر

تطبيق فلاتر صوت وصورة

يقـــدم Adobe Premiere نطاقـــاً واسع من فـــلاتر الصـــوت والصـــورة يمكنك اســتــخــدامــهــا لمواجــهــة المصاعب التى قد تعترض طريقك أثناء أدائك لعملك وتحسين مشروع الفيديو.



لتتعلم فلاتر Premiere، ستنشىء إعلان ترويجى قصير عن مقهى صغير. بصفة خاصة، ستتعلم كيفية أداء المهام التالية:-

- تطبيق فلاتر صوت وصورة.
- تغيير تأثيرات وإعدادات الفلتر.
- استخدام فلاتر متعددة وتغيير ترتيبها.
- نسخ الفلاتر والإعدادات من clip لـ clip آخر.
- تغيير الفلاتر تدريجياً باستخدام مفاتيح اللقطات والانتقالات.
- تطبيق فلتر لجزء من صورة.
- استخدام فلتر Image Pan.

بدأ العمل

بالنسبة لهذا الدرس، ستفتح مشروع موجود مع استيراد معظم الملفات الضرورية له. تأكد أنك تعرف مكان الملفات المستخدمة فى هذا الدرس. قم بإدخال CD - ROM إذا كان ضرورياً. للحصول على مساعدة، انظر جزء "استخدام ملفات Classroom in a Book".

للتأكد أن خيارات Premiere مضبوطة على القيم الإفتراضية، قم بإنهاء Premiere، ثم احذف ملف الخيارات كما هو موضح فى جزء "استعادة التفضيلات الافتراضية".

١ - انقر مرتين بالماوس على II Lesson. ppj الموجود فى مجلد II Lesson لفتحه فى Premiere.

٢ - عندما يفتح المشروع، اختر File -> Save As، وافتح مجلد الدرس الملائم على قرصك الصلب إذا كان ضرورياً، واكتب **Coffee. ppj** ثم اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).



عرض الفيلم المكتمل

لترى ما ستقوم بإنشائه، إلقى نظرة على الفيلم المكتمل.

١ – اختر File -> Open وانقر مرتين بالماوس على ملف 11 Final. mov فى مجلد Final، داخل مجلد II Lesson.

يفتح الفيلم فى عرض Source الخاص بنافذة Monitor.

٢ – انقر بالماوس على زر Play لعرض الفيلم.

لماذا نستخدم الفلاتر؟

تخدم فلاتر الصوت والصورة أغراض عديدة ومفيدة فى المشروع. فيمكنك استخدامها لإصلاح عيوب موجودة فى مادة الصوت أو الصورة، مثل تغيير التوازن اللونى لـ clip الصورة أو إزالة التشويش من حوار محدد. وقد تستخدم فلاتر الصوت أيضاً لإضافة مستوى ملائم من المؤثرات المحيطة أو صدى الصوت لحوار مسجل فى استديو. يتم استخدام الفلاتر غالباً لإنشاء تأثير أو حالة ليست موجودة فى clip الصوت أو الصورة الأصلى، مثل تهدئة التركيز أو إضافة درجة لون غروب الشمس لمشهد محدد.

الحصول على فلاتر الصورة

يشمل Adobe Premiere مجموعة متنوعة من فلاتر الصورة التى تسمح لك بتشويه، وتمويه، وتوضيح وإضافة تأثيرات خاصة لـ clips الخاصة بك. يمكنك تغيير الفلاتر تدريجياً لزيادة أو تقليل التأثير، ويمكنك تطبيق فلاتر متعددة لأى clip. يمكنك أيضاً إنشاء وتطبيق فلاتر خاصة بك يمكنك حفظها واستخدامها مرات متعددة.

بالإضافة إلى العديد من الفلاتر الموجودة مع Premiere، توجد العديد من الفلاتر فى شكل plug-ins (برامج موصلة داخلياً)، يمكنك شرائها. فعلى سبيل المثال، Photoshop plug - ins يمكن نسخها فى مجلد Premiere Plug - ins لاستخدامها على clips الصورة أو الصور الثابتة فى عملك.

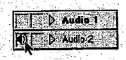
من Adobe Premiere User Guide، الفصل العاشر.

تطبيق الفلاتر

فى Premiere، يتم تطبيق فلاتر الصوت والصورة بنفس الطريقة. فإذا اخترت clip صورة، فإن فلاتر الصورة تظهر فى قائمة فى مربع حوار Filters. وإذا اخترت clip صوت أو جزء صوتى من clip صورة، تظهر فلاتر الصوت فى قائمة أيضاً.

فى هذا المشروع، ستنشىء صورة أحادية اللون باستخدام اللون الأصفر الذى سيتم تطبيقه لعدد من clips. يتطلب هذا التأثير ثلاثة فلاتر صورة هى: Black & White، و Color Replace، و Tint. وستبدأ بتطبيق فلتر Tint لـ Stool. mov clip.

١ – قبل أن تبدأ العمل فى المشروع، قم بإيقاف مسارات الصوت لتتجنب التشتيت الإضافى للصوت أثناء المعاينة: انقر بالماوس على أيقونة المكبر (🔊) الموجودة على الجانب الأيسر من مسارات Audio 1 و Audio 2 لكى تختفى.

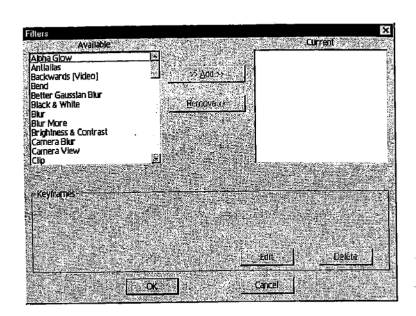


٢ – انقر مرتين بالماوس على Stool. mov فى Timeline لفتحه فى عرض Source ثم انقر بالماوس على زر Play لمعاينته.

نحن نريد أن نعطى clip هذا إحساس الصورة القديمة باستخدام درجة اللون البنى لمحاكاة طباعة الصور الفوتوغرافية القديمة ذات اللون البنى الداكن الشبيه بحبر السبيدج. وأنت تغير clips باستخدام الفلاتر، من الأفضل أن تحتفظ بـ clip الأصلى معروضاً فى عرض Source حتى يمكنك مقارنته بصورة المعاينة فى مربع حوار Filters.

٣ – اسحب منزلق تقديم وتأخير عرض Source لليسار لعرض أول لقطة من Stool. mov فيه.

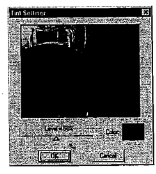
٤ – انقر بالماوس على Stool. mov في Timeline لتحديدها، ثم اختر Clip -> Filters لفتح مربع حوار Filters.



لعرض قائمة Available في مربع حوار Filters الخاص بالفلتر الذى تريد تحديده، اكتب الحرف الأول من اسم الفلتر. في Windows، يجب أن يتم تحديد الفلتر في قائمة Available لكي يعمل هذا الاختصار.

شكل

٥ – حدد Tint في قائمة Available ثم انقر بالماوس على Add لإضافة فلتر Tint وفتح مربع حواره.



٦ – فى مربع حوار Tint Settings، انقر بالماوس على لوحة عينة Color لفتح مربع حوار Color Picker.

٧ – انقر بالماوس على لون بنى غامق متوسط ليكون هو لونك (ولقد استخدمنا 85 فى خانة Red، 42 فى خانة Green و 0 فى خانة Blue)، ثم انقر بالماوس على OK مرة أخرى لإغلاق مربع حوار Color Picker.

٨ – اسحب منزلق Level إلى حوالى 35%، ثم انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Tint Settings. انقر بالماوس على OK مرة أخرى لإغلاق مربع حوار Filters.

٩ – قم بمعاينة هذا الفلتر بالتقديم والتأخير فى مسطرة Timeline مع الاستمرار فى الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح Option (Mac OS).

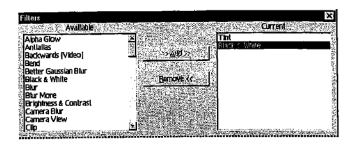
يجب أن ترى لون بنى مطبق على الصورة الملونة عند مقارنتها بالصورة الأصلية فى عرض Source خاصة فى المساحات البيضاء. لاحظ الشريط الأخضر الذى يميل للزرقة الموجود بأعلى أيقونة clip فى Timeline. هذا يشير إلى أن الفلتر تم تطبيقه لـ clip.

يمكنك فتح مربع حوار Filters بسرعة بالضغط على Control + F (Windows) أو Command + F (Mac OS).

تطبيق الفلاتر بالترتيب الصحيح

عندما تطبق فلاتر متعددة لـ clip واحد أو أكثر، فإن الترتيب الذى تطبق به هذه الفلاتر يمكن أن يؤثر على النتيجة النهائية. ستقوم هنا بإضافة فلترين آخرين لـ Stool. mov clip. وستبدأ بتطبيق فلتر Black & White لنزع اللون الأصلى من clip، مما يجعلها تبدو شبيهة أكثر للصورة الفوتوغرافية القديمة الأسود والأبيض. بعد ذلك ستضيف فلتر Color Replace لتغيير نطاق من الألوان.

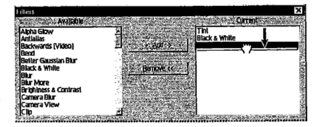
١ – مع الاستمرار في تحديد Stool. mov في Timeline، افتح مربع حوار Filters. ثم انقر مرتين بالماوس على Black & White في قائمة Available لإضافته إلى قائمة Current.



٢ – انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Filters، ثم قم بمعاينة تأثير كلا الفلترين بالتقديم والتأخير في مسطرة Timeline مع الاستمرار في الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح Option (Mac OS).

بدلاً من رؤية لون بني على الصورة الأبيض والأسود، سترى فقط صورة أبيض وأسود. هذا بسبب أن فلتر Black & White أزال كل اللون من الصورة بعد أن تم تطبيقه. لذا فعند تطبيق الفلاتر، يعتبر الترتيب عامل مهم.

٣ – مع الاستمرار في تحديد Stool. mov، افتح مربع حوار Filters مرة أخرى. وفي قائمة Current، اجعل فلتر Black & White هو أول بند فيها بسحب فلتر Tint أسفله. انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Filters.



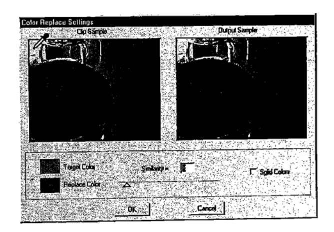
٤ – عاين تأثير كلا الفلترين مرة أخرى بالتقديم والتأخير فى مسطرة Timeline مع الاستمرار فى الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح (Mac OS) Option.

هذه المرة سترى درجة اللون البنية على الصورة الأبيض والأسود، وهذا هو التأثير الذى تريده. ستضيف الآن آخر فلتر لـ clip هذا، الذى ستقوم معه بتغيير المناطق البارزة إلى لون.

٥ – مع الاستمرار فى تحديد Stool. mov، افتح مربع حوار Filters مرة أخرى. انقر مرتين بالماوس على Color Replace فى قائمة Available لفتح مربع حوار Color Replace Settings.

لتحديد أى لون ستقوم باستبداله، حدد لون باستخدام أداة eye dropper فى مربع حوار Color Replace Settings.

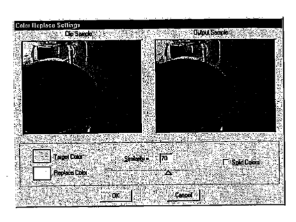
٦ – ضع المشير فى صورة Clip Sample حتى يتحول إلى أيقونة eye dropper (الشافطة) (). حرك eye dropper على المساحة اللامعة فى الركن الأيسر العلوى وانقر بالماوس لالتقاط لون.



٧ – انقر بالماوس على لوحة عينة Color Replace (استبدال اللون)، وانقر على اللون البرتقالى الفاتح (لقد استخدمنا 255 فى خانة الأحمر، 210 فى خانة الأخضر، و 115 فى خانة Blue) ليحل محل تحديد اللون الأول وانقر بالماوس على OK.

ستضبط الآن منزلق Similarity ليشير إلى نطاق الألوان التى سيتم إحلالها، بناءاً على مماثلتها للون الذى حددته. يحدد هذا الإعداد نعومة وسلاسة الانتقال من الألوان الأصلية إلى لون الإحلال.

٨ – باستخدام منزلق Similarity، اضبط Similarity على حوالى 70 ثم انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Color Replace Settings. انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Filters.



٩ – قم بمعاينة تأثيرات اللون التراكمية للفلاتر التى طبقتها تواً بالتقديم والتأخير فى مسطرة Timeline مع الاستمرار فى الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح Option (Mac OS).

١٠ – احفظ المشروع.

نسخ الفلاتر والإعدادات

بمجرد أن أعددت وطبقت فلتر واحد أو أكثر لـ clip، فقد تستخدم نفس الفلاتر والإعدادات على clips أخرى. أداء هذا الأمر بصورة يدوية قد يتطلب مزيد من العمل، ولكن هناك طريقة أسهل بكثير. فباستخدام أمر Paste Custom، يمكنك تطبيق فلاتر وإعدادات متطابقة لأى عدد من clips. ستستخدم هذه الطريقة الآن لنسخ الفلاتر من Stool. mov وتطبيقها إلى Roaster.mov.

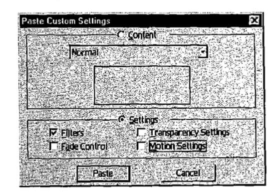


١ – تأكد أن Stool. mov مايزال محدداً فى Timeline واختر Edit -> Copy.

ملاحظة تذكر، يمكنك أن ترى الاسم الكامل لـ clip بوضع المشير عليه والتوقف لفترة قصيرة.

٢ – حدد الآن Roaster. mov فى Timeline واختر Edit -> Paste Custom.

٣ – فى مربع حوار Paste Custom Settings (إعدادات اللصق الخاص)، انقر بالماوس على Settings، ثم إلغى تحديد Fade Control (ضابط التلاشى)، و Transparency Settings (إعدادات الشفافية) و Motion Settings (إعدادات الحركة) بحيث يكون خيار Filters فقط هو المحدد.



٤ – انقر بالماوس على Paste (اللصق).

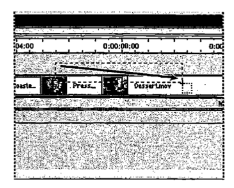
٥ – قم بمعاينة Roaster. mov بالتقديم والتأخير فى مسطرة Timeline مع الاستمرار فى الضغط على Alt (Windows) أو Option (Mac OS).

يتم تطبيق الفلاتر التى طبقتها فى البداية لـ Stool. mov إلى Roaster. mov، مع الإعدادات التى حددتها. تحتاج أيضاً تطبيق نفس الفلاتر لـ clips أخرى متعددة لذلك فهذه المرة ستحدد clips تلك باستخدام أداة range select (تحديد النطاق)، التى تسمح لك بتحديد أكثر من clip مرة واحدة.

٦ – فى نافذة Timeline، حدد أداة Range Select.



٧ – اسحب بالماوس على Press. mov و Dessert. mov فى Timeline لتحديدهما.



بسبب أنك لم تستخدم أمر Copy منذ أن قمت بنسخ Stool. mov، فإن أمر Paste مايزال يحتوى على نفس الفلاتر وإعداداتها الخاصة بـ clip هذا. أيضاً، بسبب أنك أعددت بالفعل وظيفة Paste Custom فى مربع حوار Paste Custom Settings، فستستخدم أمر Paste Custom Again لتعيد استخدام نفس تلك الإعدادات.

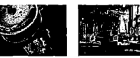
٨ – حدد Edit -> Paste Custom Again.

يتم تطبيق الفلاتر والإعدادات الآن من Stool. mov إلى clips التى حددتها.

٩ – إلغى تحديد أداة range select باختيار أداة selection ( ).

١٠ – قم بمعاينة المشروع بالتقديم والتأخير فى مسطرة Timeline مع الاستمرار فى الضغط على Alt (Windows) أو Option (Mac OS).






أول أربع clips يجب أن يكون مطبق لها فلاتر وإعدادات متطابقة.

١١ - احفظ المشروع.

تغيير الفلاتر تدريجياً

بعض فلاتر Premiere يمكن تغييرها بصورة تدريجية، والبعض الآخر يتغير بصورة سريعة. فالفلاتر التى تتغير بصورة سريعة تستخدم مفاتيح لقطات لتخبرها بوقت حدوث التغييرات. والفلاتر التى لا ترتبط بإعدادات، مثل فلتر Black & White لاتحتاج أو لا تستخدم مفاتيح لقطات، لذا فهى لا تتغير بتلك الطريقة. بالنسبة للفلاتر التى لا تستخدم مفاتيح لقطات، يمكنك غالباً إحداث تغيير بصورة تدريجية باستخدام transitions، على الرغم من أن هذه الطريقة ليست فى مثل مرونة استخدام مفاتيح لقطات.

تغيير الفلاتر باستخدام مفاتيح اللقطات

مفتاح اللقطة هو محدد زمنى يحتوى على إعدادات فلتر الصورة لنقطة محددة فى clip. استخدم فلتر Replicate لإضافة تأثير إلى Press. mov واستخدم مفاتيح لقطات لتوضيح وقت بدأ الفلتر وماهى إعداداته فى تلك النقطة. ثم استخدم مفتاح لقطة آخر لتغيير التأثير مرة أخرى فى نقطة مختلفة زمنياً.

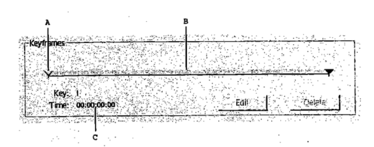
١ - حدد Press. mov فى نافذة Timeline ثم افتح مربع حوار Filters.

٢ - فى قائمة Available، انقر مرتين بالماوس على Replicate.

٣ - فى مربع حوار Replicate، اسحب المنزلق لترى تأثيرات الإعدادات لهذا الفلتر. اضبط المنزلق مرة أخرى على تنسيق 2 X 2 كما هو موضح بأسفل ثم انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع الحوار.

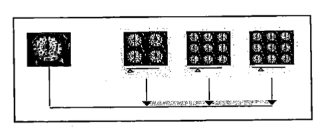


لإنشاء ووضع مفاتيح لقطات وتحرير إعداداتها، استخدم سطر وقت مفتاح اللقطة فى مربع حوار Filters. حيث يتم تمثيل مفاتيح اللقطات باستخدام محددات مثلثة على سطر وقت مفتاح اللقطة. بصفة افتراضية، يكون أول مفتاح لقطة نشط عندما تحدد فلتر. ويتم الإشارة إلى مفتاح اللقطة النشيط بالمحدد الأزرق. يمثل سطر وقت مفتاح اللقطة مدة clip. وبأسفل الطرف الأيسر من سطر وقت مفتاح اللقطة، يعرض Premiere رقم مفتاح اللقطة النشط والشفرة الزمنية لمكانه فى برنامج الفيديو.



(A) محدد مفتاح اللقطة يمثل إعدادات الفلتر على نقطة فى سطر وقت مفتاح اللقطة، (B) تحدد تلك النقطة الشفرة الزمنية لمفتاح اللقطة هذا (C).

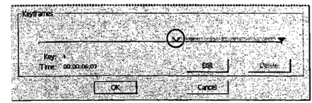
بسبب أنك تريد الفلتر أن يبدأ قرب منتصف clip، فستحرك أول مفتاح لقطة على سطر وقت مفتاح اللقطة لتلك النقطة. ثم ستضيف مفتاح لقطة جديد وتغير إعدادات الفلتر لمفتاح اللقطة هذا. أخيراً، ستغير الإعدادات لآخر مفتاح لقطة.

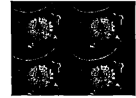


سيتغير فلتر Replicate فى مفاتيح اللقطات الموجودة على سطر وقت مفتاح اللقطة من صورة إلى أربعة إلى تسعة.

٤ – اسحب مربع حوار Filters وبذلك تستطيع رؤية عرض Program فى نافذة Monitor.

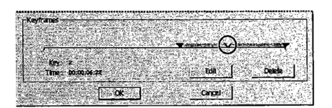
٥ – على سطر وقت مفتاح اللقطة، اسحب أول محدد حتى يصل قبل النقطة التى يدخل فيها الغطاء اللامع اللقطة. هذا يحدد أين يبدأ الفلتر فى clip.





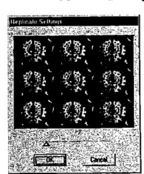
بعد ذلك ستنشىء مفتاح لقطة جديد وتضبط قيمة الفلتر لمفتاح اللقطة هذا.

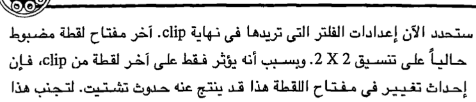
٦ – انقر بالماوس على سطر وقت مفتاح اللقطة فى المنتصف بين مفاتيح اللقطات الأولى والأخيرة لإنشاء مفتاح لقطة جديد.



يفتح مربع حوار Replicate Settings بنفس الإعدادات المماثلة لإعدادات مفتاح اللقطة السابق.

٧ – اسحب المنزلق حتى توضح المعاينة تنسيق 3 X 3، ثم انقر بالماوس على OK.





ستحدد الآن إعدادات الفلتر التى تريدها فى نهاية clip. آخر مفتاح لقطة مضبوط حالياً على تنسيق 2 X 2. وبسبب أنه يؤثر فقط على آخر لقطة من clip، فإن إحداث تغيير فى مفتاح اللقطة هذا قد ينتج عنه حدوث تشتيت. لتجنب هذا التشتيت، دعنا نجعله مثل تنسيق مفتاح اللقطة السابق وهو تنسيق 3 X 3.

٨ - انقر مرتين بالماوس على مفتاح اللقطة الموجود بالطرف الأيمن من سطر وقت مفتاح اللقطة لفتح مربع حوار Replicate Settings. اسحب المنزلق لتختار تنسيق 3 X 3 ثم انقر بالماوس على OK. انقر بالماوس على OK مرة أخرى لإغلاق مربع حوار Filters.

٩ - قم بمعاينة هذا الفلتر بالتقديم والتأخير فى مسطرة Timeline مع الاستمرار فى الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح Option (Mac OS).





يحافظ فلتر Replicate المطبق لـ Press. mov على صورة واحدة خلال النصف الأول من clip. عند هذه النقطة يتغير الفلتر لأربع صور ثم إلى تسع صور.

١٠ - احفظ المشروع.

تغيير الفلاتر باستخدام transition

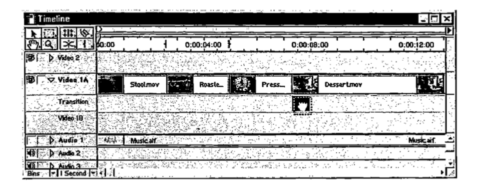
بالنسبة للفلاتر التى لا تسمح باستخدام مفاتيح اللقطات لتغيير الفلتر. يمكنك استخدام transition (انتقال) لعمل نفس الشيء. حيث تقوم بوضع transition، عادة يكون Cross dissolve (التبهيت الانتقالى)، بين نسختين متطابقتين من نفس clip فيما عدا بالنسبة لإعدادات الفلتر.

هذه الطريقة الخاصة بتغيير فلتر بصورة تدريجية تعمل بصورة أفضل مع فلاتر خاصة، مثل الفلاتر التى تؤثر على جودة الصورة (على سبيل المثال) فلاتر hue (اللون)، و Saturation (التشبع)، و Contrast (التضاد). سنستخدم هنا cross - dissolve transition لتزيل تأثيرات الفلاتر الثلاثة فى Dessert. mov clip بصورة تدريجية، مما

يعيد clip إلى لونه الأصلى. فى تلك الحالة، أنت تحتاج استخدام transition لتنفيذ التغيير لأن فلتر Black & White المطبق لـ Dessert. mov لايمكن تغييره باستخدام مفاتيح اللقطات. ستبدأ بإضافة cross - disslove transition إلى مسار Transition.

١ - انقر بالماوس على السهم الموجود على الجانب الأيسر من مسار Video 1 لتوسيعه.

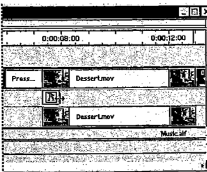
٢ - اسحب Cross Dissolve transition من لوحة Transitions إلى مسار Transition بحيث ينجذب إلى نقطة In الخاصة بـ Dessert. mov clip.

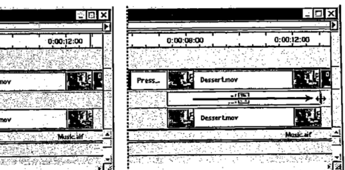


بعد ذلك ستضيف instance (نسخة) من Dessert. mov إلى مسار Video IB.

٣ - اسحب Dessert. mov من نافذة Project إلى مسار Video IB فى Timeline، حتى ينجذب لأسفل أول نسخة من Dessert. mov.

٤ - ضع المشير على الطرف الأيمن من transition واسحبه لليمين بحيث يشمل Dessert. mov clip تماماً.





٥ – قم بمعاينة Dessert. mov: غير حجم شريط مساحة العمل بحيث يشمل clip التى كنت تعمل عليها تواً ثم اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).

يتغير Dessert. mov تدريجياً من تأثير الألوان الصفراء البارزة على الظلال البنية اللون إلى لون مشبع طوال مدة clip.

ملاحظة إذا أظهرت معاينتك صورة باهتة على صورة أخرى، فافحص كلا نسختى. Dessert mov فى Timeline وتأكد أنهما محاذيتان تماماً.

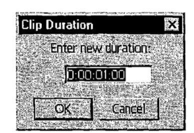
٦ – احفظ المشروع

استخدام فلاتر Zig Zag و Image Pan

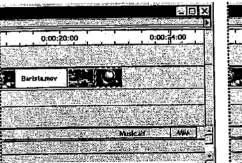
بعد ذلك، ستقوم بتحريك صورة ثابتة لفنجان قهوة، Latte. tif، بتطبيق فلتر Image Pan لإنشاء تصغير للصورة وتطبيق فلتر Zig Zag لإضافة تأثير التواء. يمكن ضبط هذه الفلاتر لتتغير تدريجياً باستخدام transitions، على النقيض من فلتر Replicate الذى استخدمته فى أول هذا الدرس الذى يمكن تغييره فقط فى خطوات منفصلة. نموذج Latte. tif الموجود فى Timeline له مدة 30 لقطة. بالنسبة لهذا المشروع، يجب أن تكون مدة clip مساوية لـ 23 : 3، وستضبط clip على هذه المدة قبل أن تطبق فلتر Image Pan. ولكى تضبط clip على تلك المدة، استخدم أمر Duration.

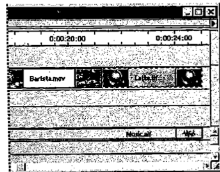
١ – فى نافذة Project، حدد Latte. tif، واختر Clip -> Locate Clip ثم انقر بالماوس على Done.

٢ – حدد Clip -> Duration.



٣ – اكتب 323 فى مربع المدة، ثم انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع الحوار. بذلك تكون قد غيرت مدة Latte. tif من 00:30 إلى 3:22.





ستطبق الآن فلتر Image Pan للصورة.

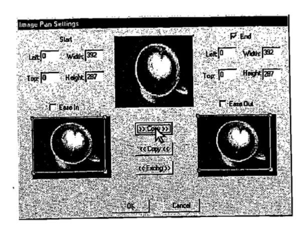
٤ – مع الاستمرار فى تحديد Latte. tif، افتح مربع حوار Filters، ثم انقر مرتين بالماوس على Image pan (إزاحة الصورة) فى قائمة Available.

يشمل مربع حوار Image Pan نافذة معاينة تشغل clip بأكمله. وستستخدم هذا المربع لإضافة تصغير، ومعاينته وأنت تعمل. يشمل مربع الحوار هذا صور لأول وآخر لقطة من clip، يوجد مع كل منها مربع تحديد يستخدم لإنشاء تأثيرات إزاحة وتصغير. يمكنك تغيير حجم مربعات التحديد بطريقتين هما:

بإدخال قيم الطول والعرض، وبسحب المقابض الموجودة فى أركان كل مربع. ستقوم أولاً بقص الصورة قليلاً بإدخال حجم لقطة جديد بالبيكسل.

٥ – فى مربع حوار Image Pan Settings (إعدادات إزاحة الصورة) حدد إعدادات Start الموجودة على الجانب الأيسر. وقم بكتابة 392 فى مربع Width (العرض) و 287 فى مربع Height (الطول).

٦ – انقر على زر Copy (النسخ) الأعلى (<<Copy>>) لضبط نفس الحجم والمكان لصورة End.



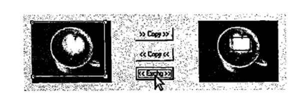
لاحظ أنه فى المعاينة، الصورة مقصوصة (بدليل مربع التحديد الأبيض) ولا يوجد حركة. ولإدخال حركة مع الفلتر، يجب أن يكون مربع التحديد فى عرض Start له حجم مختلف أو فى مكان مختلف من مربع التحديد الموجود فى عرض End. ثم يتحرك الفلتر من مكان Start إلى مكان End. ستضيف الآن تصغير بسحب مقابض مربع التحديد.

٧ – فى عرض Start، حدد مكان المقبض الأيمن السفلى على مربع التحديد. أثناء الاستمرار فى الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح (Mac OS) Option، اسحب هذا المقبض بحيث يلتقى الركن الأيمن السفلى لمربع التحديد مع الطرف الأيمن للكريمة الموجودة فى أعلى الفنجان. هذا السحب بالماوس مع الاستمرار فى الضغط على مفتاح أداة التعديل يحافظ على نسبة الطول X العرض الأصلية للصورة (هذا الأمر مهم لأننا لا نريد تشويه الصورة. استخدم هذه الطريقة لسحب المقابض الأخرى بحيث يشمل مربع التحديد الكريمة فقط. اسحب بالماوس داخل مربع التحديد لتركزه على الكريمة.



دعنا نغير الآن مكان التصغير، بحيث يحدث تكبير بدلاً من تصغير. يقدم Premiere زر لعمل هذا حتى لا تضطر يدوياً أن تقوم بتغيير حجم ومكان مربعات التحديد.

٨ – انقر بالماوس على زر التبادل (<<Exchg>>) لتغير اتجاه التصغير.



٩ – عندما ترضى عن نتيجة الإزاحة والتكبير التى قمت بتنفيذها، انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Image Pan Settings.

ستضيف بعد ذلك فلتر Zig Zag (زجزاج) إلى Latte. tif. وستضبط الفلتر على أن يبدأ بدون تأثير ويتغير تدريجياً إلى الكثافة المرادة للتأثير فى نهاية clip.

١٠ – قم بالعرض لقائمة Available حتى أسفل وانقر مرتين بالماوس على Zig Zag لفتح مربع حوار Zig Zag Settings. بصفة افتراضية، يتم تحديد أول مفتاح لقطة، على الرغم من أن مفاتيح اللقطات ليست معروضة بعد فى مربع الحوار فى هذه المرحلة.

ستحدد الآن إعدادات مفتاح اللقطة هذا.

١١ – فى مربع حوار Zig Zag، اكتب **0** فى خانة Amount (المقدار)، واكتب **1** فى خانة Ridges (السلاسل) واضبط Style (النوع) على Around Center (حول المنتصف). مع هذه الإعدادات، لن يكون للفلتر تأثير أو يكون له تأثير صغير على clip. انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Zig Zag.

أخيراً، ستحدد إعدادات آخر مفتاح لقطة فى هذا الفلتر.

١٢ – انقر مرتين بالماوس على مفتاح اللقطة الموجود على الجانب الأيمن من سطر وقت مفتاح اللقطة لتحدده وافتح مربع حوار Zig Zag.

١٣ - اكتب 41 فى خانة Amount، واكتب 5 فى خانة Ridges، وانقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Zig Zag. انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Filters.

١٤ - قم بمعاينة الفلتر الذى قمت بتطبيقه تواً: غير حجم شريط مساحة العمل بحيث يشمل clip الذى عملت عليه تواً، ثم اضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).

تكبر الصورة الموجودة فى Latte. tif بينما تزيد كثافة تأثير Zig Zag تدريجياً.



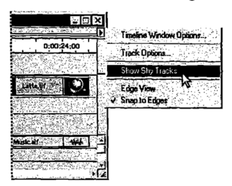
١٥ - احفظ المشروع.

إضافة لوجو

ستضيف لوجو إلى المشهد الأخير فى هذا المشروع. لعمل هذا، ستجعل clip اللوجو ظاهراً. Logo. tif موجود بالفعل فى مسار Video 3، ولكن هذا المسار تم حجبه والمسارات المحجوبة تم إخفائها لإبعادها من على مسار العمل. ولإزالته من معاينتك، فقد تم إبعاد المسار. لاحظ أن أيقونة العين مفقودة من يسار المسار. وغيابها يشير إلى أنه تم إبعاد المسار.

للحصول على وصف كامل للمسارات المحجوبة والمبعدة، انظر جزء "إخفاء المسارات" فى Premiere online Help أو فى الفصل الرابع من Premiere User Guide.

١ – من قائمة نافذة Timeline، حدد Show Shy Tracks لعرض مسار Video 3 و Logo. tif. قد تحتاج تغيير حجم نافذة Timeline أو عرض مسارات الصورة عمودياً لعرض هذا المسار.



٢ – عاين Barista. mov و Logo. tif بالتقديم والتأخير فى نافذة Timeline مع الاستمرار فى الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح (Mac OS) Option.

لايظهر اللوجو فى المعاينة لأن مسار Video 3 مايزال مبعداً، كما يوضحه المربع الفارغ ( ) على أقصى الطرف الأيسر من مسار Video 3.

٣ – انقر بالماوس على المربع الفارغ الموجود فى أقصى الجانب الأيسر من مسار Video 3 حتى تظهر أيقونة العين ذات الحدود الخارجية ( )، مما يشير إلى أن المسار ما يزال محجوب ولكنه لم يزل مبعداً. هذا يعنى أن المسار سيوجد الآن فى المعاينات والفيديو الذى يتم تصديره.

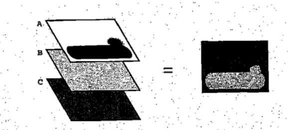
٤ – قم بمعاينة Barista. mov و Logo. tif مرة أخرى بالتقديم والتأخير فى مسطرة Timeline أثناء الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح (Mac OS) Option.



يتم تركيب اللوجو فوق Barista. mov و Latte. tif، ولكن من الصعب الرؤية فوق clips لأن الخلفيات غامقة جداً لوضع لوجو أسود. وإضافة matte سيمكنك من استخدام فلتر لتفتيح مساحة Barista. mov فقط الموجودة تحت اللوجو.

تطبيق فلتر لمساحات من صورة

فى الدرس العاشر المسمى "إضافة حركة" استخدمت travelling matte لإنشاء تأثير حركة. هنا، ستستخدم هنا image matte لتطبيق فلتر لمساحة واحدة فقط من الصورة. لعمل هذا، يجب وضع instance آخر من clip فى مسار التركيب (Video 2) ويجب تطبيق الفلتر لإحدى clips.

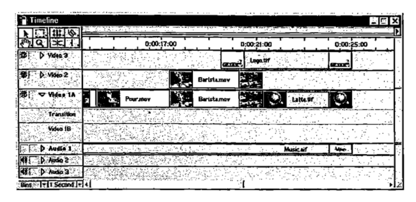


A– Matte (مساحة سوداء).
B – نموذج تم تفتيحه من clip مع تطبيق matte.
C – clip الأصلى.

إضافة فلتر ينشىء فرق بين clips الاثنين لذلك فسيظهر جزء من clip خلال المساحة السوداء على clip الآخر. إذا كانت clips متطابقة، فإن matte قد لا يكون مفيداً على الإطلاق.

ستبدأ بإضافة نموذج من Barista. mov إلى مسار التركيب.

١ – اسحب Barista. mov من نافذة Project إلي مسار Video 1 مما يجذبه لأول نسخة من Barista. mov في مسار Video1 بحيث يكون clips الاثنين محاذيين.



ستطبق الآن فلتر لتفتيح نموذج Barista. mov الذي أضفته تواً إلي مسار Video 2.

٢ – حدد Barista. mov في مسار Video 2 ثم افتح مربع حوار Filters.

٣ – انقر مرتين بالماوس على Brightness & Contrast في قائمة Available. اضبط Brightness على 37 -، واضبط Contrast على **60-**، ثم انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع الحوار. انقر بالماوس على OK مرة أخرى لإغلاق مربع حوار Filters.

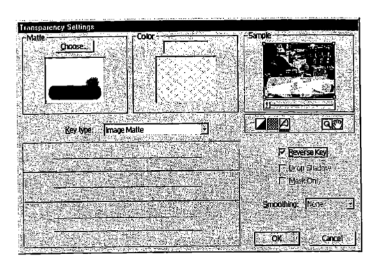
ستضبط الآن خيارات الشفافية وتطبق matte لنموذج Barista. mov الذي أضفته لمسار Video 2.

٤ – مع الاستمرار في تحديد Barista. mov في مسار Video2، حدد Clip -> Video -> Transparency لفتح مربع حوار Transparency Settings (إعدادات الشفافية).

٥ – بالنسبة لنوع مفتاح الشفافية، حدد Image Matte.

٦ – بالنسبة لـ Matte، انقر بالماوس على Choose (حدد)، ثم انقر مرتين بالماوس على Matte. tif في مجلد II Lesson.

٧ – انقر بالماوس على أيقونة توضيح الصفحة ` ( ) وانقر بالماوس على Reverse Key (مفتاح العكس) لتحديده.



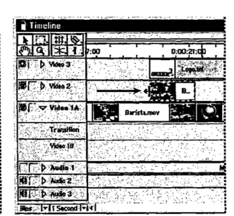
٨ – اسحب المنزلق فى مربع Sample لمعاينة تأثير إعداداتك ثم انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Transparency Settings.

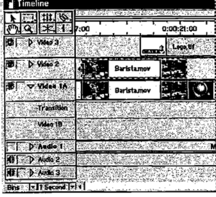
٩ – قم بمعاينة Barista. mov و Logo. tif بالتقديم والتأخير فى مسطرة Timeline مع الاستمرار فى الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح (Mac OS) Option. تعرض مساحة الصورة من Barista. mov الأصلى، فوق اللوجو، قيم التضاد والإشراق العادية، بينما مساحة النموذج أسفل اللوجو تكون أفتح.



حتى الآن، يبدأ matte قبل اللوجو وهذا أمر غير ضرورى. لإصلاح هذا، ستقص بداية النموذج العلوى من Barista. mov.

١٠ – حرك المشير إلى بداية Barista. mov فى مسار Video 2 واسحب بالماوس اليمين حتى ينجذب لبداية Logo. tif.

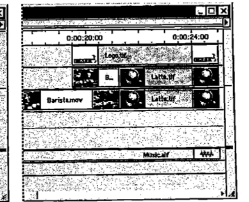


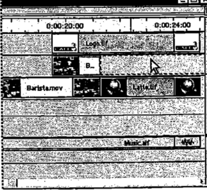


بعد ذلك، ستعد Latte. tif بنفس الطريقة التى أعددت بها Barista. mov بحيث يكون اللوجو ظاهراً فى كلا clips. لبدأ العمل، ستضيف نسخة من Latte. tif إلى مسار Video 2 وتضيف فلتر لها. ثم ستنسخ إعدادات الشفافية من Barista. mov وتلصقها فى نسخة Latte. tif فى مسار Video 2 لتعد matte.

١١ – حدد Latte. tif فى مسار Timeline واختر Edit -> Copy.

١٢ – حدد مسار Video 2 بالنقر بالماوس على المساحة الموجودة على يمين Barista. mov ثم اختر Edit -> Paste.





نسخة Latte. tif يكون لها نفس المدة التى حددتها فى بادىء الأمر إلى Latte. tif الأصلى، ونفس الفلاتر التى طبقتها وهى Image Pan و Zig Zag.

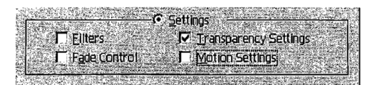
١٣ – حدد نسخة Latte. tif وافتح مربع حوار Filters.

١٤ – انقر مرتين بالماوس على Brightness & Contrast الموجود فى قائمة Available. اضبط Brightness (الإشراق) على 40 - واضبط Contrast (التضاد) على 50 - ثم انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع الحوار. انقر بالماوس على OK مرة أخرى لإغلاق مربع حوار Filters.

ستقوم الآن بنسخ إعدادات الشفافية، التى تشمل matte، من Barista. mov إلى Latte. tif.

١٥ – حدد Barista. mov فى مسار Video 2، واختر Edit -> Copy.

١٦ – حدد نسخة Latte. tif فى مسار Video 2 واختر Edit -> Paste Custom. تحت Settings (الإعدادات) الغى تحديد Filters (الفلاتر) وحدد Transparency Settings (إعدادات الشفافية) ثم انقر بالماوس على Paste (الصق).



لم تقم باختيار Filters فى مربع حوار Paste Custom لأن هذا كان من الممكن أن يكون له تأثير على الفلاتر المطبقة بالفعل لنسخة Latte. tif.

١٧ – لترى التأثير المكتمل، بما فى ذلك اللوجو، قم بمعاينة Barista. mov و Latte. tif بالتقديم والتأخير فى مسطرة Timeline مع الاستمرار فى الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح Option (Mac OS).










١٨ – احفظ المشروع.

تطبيق فلاتر الصوت

كما تعلمت من قبل، يتم تطبيق فلاتر الصوت والصورة بنفس الطريقة تقريباً. هنا، ستقوم أولاً بإزالة التشويش من clip الصوت ثم تضيف بعض التردد (الصدى) لنفس clip.

١ – اضبط قائمة Time Unit (وحدة الوقت) فى Timeline على 2 Seconds (ثانيتين).

٢ – باستخدام شريط العرض الموجود على الجانب الأيمن من Timeline، اعرض مسارات الصوت، إذا كان ضرورياً، بحيث تكون مسارات Audio 1 و Audio 2 ظاهرة.

٣ – اسحب Voice 1. aif من نافذة Project إلى مسار Audio 2 بحيث تنجذب نقطة Out الخاصة به لنهاية clips الأخيرة فى المشروع.

ستحتاج رفع درجة صوت مسار Audio 2 قبل أن تعمل مع Voice 1. aif.

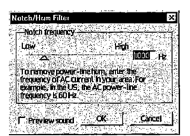
٤ – انقر بالماوس على المربع الموجود على أقصى يسار مسار Audio 2 بحيث تظهر أيقونة المكبر (🔊).

٥ – قم بمعاينة Voice 1. aif بتحريك سطر التحرير لبداية clip والضغط على زر Play (التشغيل) الموجود تحت عرض Program. لاحظ التشويش المستمر فى clip.

يمكن استخدام فلتر Notch / Hum فى Premiere لإزالة أو تقليل hum (التشويش منخفض التردد) أو أى تشويش آخر فى clip الصوت. ستستخدم فلتر Notch / Hum لإزالة التشويش من Voice 1. aif clip.

٦ – فى Timeline، حدد Voice 1. aif وافتح مربع حوار Filters.

٧ – فى قائمة Available (المتاح)، انقر بالماوس مرتين على Notch / Hum Filter.



٨ – انقر بالماوس على مربع صوت Preview (المعاينة). يشغل Premiere تكرار قصير للصوت من مسار الصوت. تردد التشويش فى Voice 1. aif هو 800 Hz.

٩ – اسحب المنزلق فى مربع حوار Notch / Hum Filter أثناء الاستماع إلى معاينة الصوت.

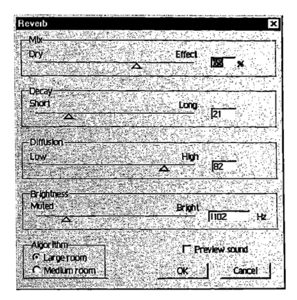
لاحظ أنه عندما يقترب إعداد الفلتر (على يمين المنزلق) من 800 Hz، فإن التشويش يقل. لضبط الفلتر على 800 Hz تماماً، أدخل تلك القيمة.

١٠ – اكتب **800** فى مربع Hz، ثم انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Notch / Hum Filter. انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Filters.

١١ – قم بمعاينة Voice 1. aif مرة أخرى. يكون التشويش الآن غير مسموع تقريباً. لاحظ أيضاً أن الصوت يبدو بارداً. دعنا نضيف بعض الحياة له.

ستطبق الآن فلتر لإضافة صدى لنفس clip الصوت. يحاكى فلتر Reverb (الصدى) الصوت المندفع من أسطح صلبة فى مساحة إما متوسطة أو كبيرة الحجم.

١٢ – انقر بالماوس على شريط عنوان نافذة Timeline لجعلها نشطة. مع الاستمرار فى تحديد Voice 1. aif، افتح مربع حوار Filters وانقر مرتين بالماوس على Reverb فى قائمة Available.



١٣ – حدد Preview Sound (صوت المعاينة)، ومساحة Medium (متوسطة) واضبط Mix (المزج) على **20%** تقريباً. اضبط Decay (التلاشى) على قيمة تجعل الصوت يبدو كما لو كان نابع من مساحة متوسطة الحجم (استخدمنا **20%**).

١٤ – انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Reverb، ثم انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Filters.

قبل معاينة Voice 1. aif و Music 1. aif معاً، ستحتاج رفع الصوت فى مسار Audio 1.

١٥ – انقر بالماوس على Voice 1. aif مرة أخرى لإلغاء تحديده.

١٦ – انقر بالماوس على المربع الموجود فى أقصى يسار مسار Audio 1 بحيث تظهر أيقونة المكبر (🔊).

١٧ – قم بمعاينة Voice1. aif و Music 1. aif معاً بتحريك سطر التحرير للنقطة الموجودة قبل بداية Voice 1. aif بثوانى عديدة والضغط على زر Play الموجود تحت عرض Program. لقد قمت تواً بتحسين جودة الصوت فى مشروعك بصورة ملحوظة.

١٨ – احفظ المشروع.

تصدير الفيلم

بما إنك انتهيت الآن من عملية التحرير، فقد حان وقت إنتاج ملف فيلم.

١ – انقر بالماوس على شريط عنوان نافذة Timeline لجعلها نشطة.

٢ – حدد File -> Export -> Movie.

٣ – فى مربع حوار Export Movie (تصدير الفيلم) انقر بالماوس على Settings.

٤ – تأكد أن Quick Time محدد لـ File Type (نوع الملف) و Entire Project (المشروع بأكمله) لـ Range (النطاق).

٥ – تأكد أيضاً أن Export Video (تصدير الصوت) و Export Audio (تصدير الصوت) محددين. يمكنك أن تترك باقى الإعدادات كما هى.

٦ – انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Export Movie Settings.

٧ – فى مربع حوار Export Movie (تصدير الفيلم)، حدد مجلد II Lesson للمكان واكتب **Coffee. mov** ليكون اسم الفيلم. انقر بالماوس على Save (Windows) أو OK (Mac OS).

يبدأ Premiere فى تنفيذ الفيلم، مع عرض شريط بيانات يقدم تقدير بمقدار الوقت الذى ستستغرقه العملية.

٨ – عندما يكتمل الفيلم، يتم فتحه فى عرض Source الخاص بنافذة Monitor.

٩ – انقر بالماوس على زر Play لتشغيل فيلم.



استكشف بنفسك

تصرف بحرية فى تجربة مشروعك الذى قمت بإنشائه تواً. إليك بعض الاقتراحات:

- ابحث عن فلاتر لعكس الصورة (من اليسار لليمين)، وقلبها (من أعلى إلى أسفل) وعكس clip (من الأمام للخلف).
- جرب تلك الطريقة الخاصة بجعل الفلتر يبدأ فى التغيير من نقطة محددة فى clip: وقم بوضع محدد فى clip فى المكان الذى تريد التغيير أن يبدأ فيه. ثم اسحب محدد مفتاح اللقطة فى مربع حوار Filters بحيث ينجذب للمحدد الموجود فى clip.
- قسم clip إلى عدد من الأجزاء متساوية الأحجام باستخدام أداة razor، ثم طبق الفلتر لكل جزء آخر باستخدام Paste Custom و Paste Custom Again.

أسئلة للمراجعة

١ – كيف يمكنك أن تحدد إذا تم تطبيق الفلتر لـ clip أم لا؟

٢ – ما الذى تمثله الشفرة الزمنية الموجودة تحت Keyframes فى مربع حوار Filters؟

٣ – لماذا قد تحتاج استخدام transition لتغيير الفلتر بصورة تدريجية؟

٤ – ماهى أسرع طريقة لتطبيق فلاتر وإعدادات متطابقة لـ clips متعددة؟

٥ – ماهى وظيفة أيقونة المكبر فى Timeline؟



الإجابات

١ - يظهر شريط أخضر يميل للزرقة بأعلى clip فى Timeline.

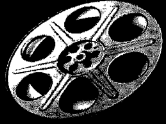
٢ - تمثل هذه الشفرة الزمنية مكان مفتاح اللقطة النشط بالنسبة لبرنامج الفيديو بأكمله.

٣ - الفلاتر التى لا تستخدم مفاتيح اللقطات يمكن تغييرها تدريجياً فقط باستخدام transition.

٤ - استخدام أمر Paste Custom هى أسرع طريقة لتطبيق فلاتر وإعدادات متطابقة لـ clips عديدة.

٥ - يمكن استخدام أيقونة المكبر لتقليل درجة صوت مسار الصوت أو لجعله محجوباً.

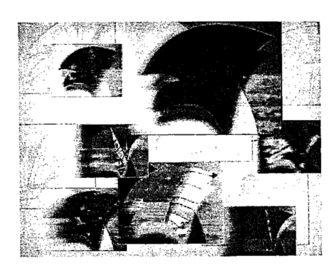
الدرس الثانى عشر





الدرس الثانى عشر

أدوات Subclips و Virtual clips



virtual clips و subclips هى أدوات قوية لتجميع برنامج الفيديو فى Premiere. أداة Subclips مفيدة فى تقسيم clips إلى عدد من clips الأقصر التى تظهر فى نافذة Project. على النقيض من ذلك، يمكنك جمع clips و filters و transitions فى clip واحد مجمع مما يبسط Timeline ويسمح لك باستخدام الفلاتر و transitions بصورة متكررة على نفس المادة.



فى هذا الدرس، ستتعلم المزيد عن subclips (المقطوعات الثانوية) و Virtual clips (المقطوعات المجمعة) فى Premiere بإنشاء إعلان تليفزيونى عن منتجع سياحى.

فى هذا الدرس، ستتعلم المهارات التالية:

- إنشاء وتسمية subclips.
- استخدام subclips فى مشروع.
- إنشاء virtual clips.
- تداخل clips المجمعة.
- تحرير clips المجمعة.
- تجميع clip المجمع فى clip فعلى.

بدأ العمل

بالنسبة لهذا الدرس ستفتح مشروع موجود به معظم الملفات الضرورية المستوردة. تأكد أنك تعرف مكان الملفات المستخدمة فى هذا الدرس. وقم بإدخال CD - ROM إذا كان ضرورياً. للحصول على مزيد من المساعدة انظر جزء "استخدام ملفات Classroom in a Book".

للتأكد أن خيارات Premiere معدة على القيم الافتراضية، قم بإنهاء Premiere ثم احذف ملف الخيارات كما هو موضح فى جزء "استعادة التفضيلات الافتراضية".

١ - انقر مرتين بالماوس على 12 Lesson. ppj فى مجلد 12 Lesson لفتحه فى Premiere.

٢ - عندما يفتح المشروع، حدد File -> Save As، وافتح مجلد الدرس الملائم على قرصك الصلب إذا كان ضرورياً، واكتب **Windsurf. ppj** واضغط على Enter (Windows) أو Return (Mac OS).

عرض الفيلم المكتمل

إذا أردت أن ترى ماستقوم بإنشائه، يمكنك إلقاء نظرة على الفيلم المكتمل. بسبب أن هناك أجزاء من الدرس تسمح لك بإتخاذ قرارات تحرير خاصة، فإن فيلمك قد يكون

مختلف قليلاً.

١ – حدد File -> Open وانقر مرتين بالماوس على ملف 12 Final. mov في مجلد Final، داخل مجلد 12 Lesson. يفتح الفيلم في عرض Source من نافذة Monitor.

٢ – انقر بالماوس على زر Play لعرض الفيلم.

فهم subclips (جزء فيلمي ثانوي)

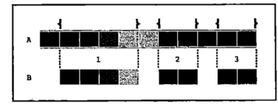
كل مكون من مكونات برنامج الفيديو له اسم يصف وظيفته ومكانه في نافذة Premiere.

Master clip هو إشارة إلى ملف يحتوي على صورة تم تحويلها إلى بيانات رقمية. كل الملفات الموجودة حالياً في نافذة Project الخاصة بهذا المشروع هي master clips.

instance يمكنك سحب نسخ من master clip من نافذة Project إلى Timeline أي عدد تريده من المرات. كل نسخة تقوم بتنفيذها بتلك الطريقة تسمى instance.

subclip يمكنك أيضاً إنشاء subclip من master clip في نافذة Project. على الرغم من أن subclip يمكن أن يشمل كل master clip، فإن أكثر وظائف subclip فائدة هي إنشاء clips أقصر من master clip. مثل master clip، فإن subclip تظهر في نافذة Project، وتتحدد عن طريق الاسم الذي تعينه عندما تنشئها. يمكنك استخدام أي عدد من instances لـ subclip في المشروع. لاتخلط بين subclip وبين alias (اسم مستعار). فإن تطبيق alias لـ clip يغير ببساطة اسم clip ولا ينشيء clip جديد.

لإنشاء subclip عبارة عن مجموعة فرعية من master clip، يجب أن تفتح أولاً نسخة من master clip في عرض Source لتضبط نقاط Out و In الخاصة به.



من master clip، يمكن إنشاء subclips متعددة (B).

من المهم أن تفهم أنه إذا كان master clip يتم حذفه من نافذة Project، فإن instances و subclips يتم إنشائها من master clip هذا الذى سيتم حذفه من نافذة Project ومن Timeline.

إنشاء subclips

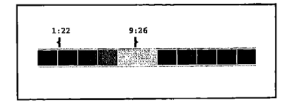
ستبدأ هذا الدرس بإنشاء ثلاثة subclips من Surf. mov master clip. subclips هذه يتم إضافتها أتوماتيكياً إلى نافذة Project عندما تنشئهم. وستستخدمهم فى التدريب التالى لإنشاء برنامجك.

١ – فى نافذة Project، انقر مرتين بالماوس على Surf. mov لفتحه فى عرض Source ثم قم بمعاينته.

لاحظ أن Surf. mov يحتوى على عدد من المشاهد المنفصلة. ستقوم بعمل subclips من ثلاثة من هذه المشاهد.

٢ – فى عرض Source، اضبط نقطة In ({) لأول subclip فى المكان الذى يتغير فيه المشهد، عند 1:22.

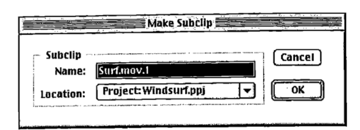
٣ – اضبط نقطة Out (}) عند 9:26.



نقاط In و Out تحدد مصدر subclip.

٤ – انقر بالماوس على زر التكرار ( ) لتعاين فقط جزء Surf. mov الذى حددته بنقاط In و Out التى وضعتها تواً. اضغط على زر Stop (التوقف) عندما تنتهى من المعاينة.

٥ – حدد Project -> Create -> Subclip.



٦ – فى مربع Name الموجود فى مربع حوار Make Subclip، اكتب **Surf 1. mov** ليكون اسم Subclip. تأكد أن المكان فى مربع Location (المكان) هو: Project: Wind surf. ppj ثم انقر بالماوس على OK.

يظهر Surf 1. mov الآن فى نافذة Project.

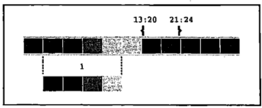
توجد طريقة لإعادة تسمية subclip وهى استخدام نافذة Project. حدد أولاً عرض القائمة فى نافذة Project، إذا كان ضرورياً، بالنقر بالماوس على أيقونة عرض القائمة ( ). ثم انقر مرتين بالماوس على اسم subclip فى نافذة Project، واكتب الاسم الصحيح، ثم اضغط على Enter (Windows) أو (Mac OS) Return.

ستقوم الآن بتنفيذ subclip الثانى.

٧ – تأكد أن عرض Source فى نافذة Monitor نشط ثم حدد Clip -> Clear All Markers لتزيل محددات نقطة Out و In.

٨ – قم بوضع نقطة In عند 13:20 لـ subclip الثانى الذى ستقوم بإنشائه.

٩ – اضبط نقطة Out عند 21:24.



نقاط In و Out لأول subclip يتم إزالتها ويتم وضع نقاط أخرى جديدة لـ subclip الثانى.

١٠ – انقر بالماوس على زر Loop (التكرار) ( ) لمعاينة المادة التى حددتها تواً. اضغط على زر Stop لإنهاء المعاينة.

١١ – حدد Project -> Create -> Subclip.

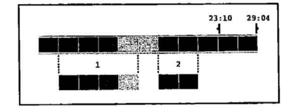
١٢ – فى مربع Name الموجود فى مربع حوار Make Subclip، اكتب Surf 2. mov ليكون اسم subclip ثم انقر بالماوس على OK.

دعنا نقوم بعمل آخر subclip.

١٣ – اختر Clip -> Clear All Markers لتحذف محددات نقطة Out و In.

١٤ – لـ subclip الثالث الذى ستقوم بإنشائه، اضبط نقطة In عند 23:10.

١٥ – اضبط نقطة Out عند 29:04.



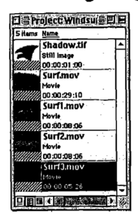
نقاط In و Out مضبوطة لثالث subclip.

١٦ – انقر بالماوس على زر loop ( ) لمعاينة المادة التى حددتها تواً. اضغط على زر stop لإنهاء المعاينة.

١٧ – حدد Project -> Create -> Subclip.

١٨ – فى مربع Name الموجود فى مربع حوار Make Subclip، اكتب Surf 3. mov ليكون اسم subclip، ثم انقر بالماوس على OK.

Surf 1. mov و Surf 2. mov و Surf 3. mov مـوجـودة الآن فى نافـذة Prject جاهزة لك لكى تستخدمها فى المشروع.

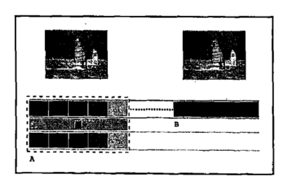


١٩ - احفظ المشروع

فهم virtual clips

عند إنشاء subclips، تقوم بإنتاج عدد من clips من master clip واحد. تسمح لك Virtual clips بعمل العكس تماماً حيث تنتج clip واحد من مساحة محددة فى Timeline، يمكن أن تشمل أى عدد من clips.

virtual clip يشبه كثيراً clip مُصدَّر كفيلم من مشروع منفصل، باستخدام clips متعددة، مسارات، فلاتر، و transitions. ميزة استخدام virtual clips هى أنك يمكنك تنفيذ كل هذا فى مشروع واحد بدون الاضطرار لتصدير الأفلام.



clips متعددة (A) يمكن جمعها وتحويلها إلى virtual clip (مقطوعة فيلمية مجمعة) (B).

باستخدام virtual clips، يمكنك أن تعيد بسهولة استخدام المادة فى Timeline أى عدد تريده من المرات فى برنامج الفيديو. يمكنك تطبيق الفلاتر، وأى إعدادات أخرى إلىClip الموجودة فى مساحة Source (المصدر) لـ virtual clip. إذا قمت بعد ذلك بأداء تغييرات لهذه الإعدادات أو تحريك clips تلك بأى طريقة، فإن هذه التغييرات يتم تطبيقها أتوماتيكياً لكل instances الخاصة بـ virtual clip.

كما مع subclips، فإن كل clip فى مساحة Source لـ virtual clip تشير إلى master clip فى نافذة Project. حذف master clip أو clip الموجود فى مساحة source لـ virtual clip سيحذف أيضاً الجزء المقابل لكل instance من virtual clip.

قوة virtual clip

باستخدام virtual clip، يمكنك تنفيذ مايلى:

- إعادة استخدام أى شىء تقوم ببنائه. على سبيل المثال، إذا قمت بإنشاء تسلسل قصير يتضمن أربع مسارات فيديو مركبة وثلاث مسارات صوت ممزوجة، وأردت استخدام التسلسل عشر مرات فى مشروع، فقم ببنائه مرة واحدة، وقم بإنشاء virtual clip منه، ثم أضف عشر instances من virtual clip إلى Timeline.

- تطبيق إعدادات مختلفة لنسخ التسلسل. على سبيل المثال، إذا أردت تشغيل التسلسل بصورة متكررة ولكن مع فلتر مختلف كل مرة، يمكنك إنشاء virtual clip ثم تنسخها لكل instance (نسخة) فى المكان الذى تريد ظهورها به مع تأثير مختلف.

- تحديث تسلسلات متناثرة متطابقة فى آن واحد. على سبيل المثال، إذا أنشئت virtual clip الموصوف آنفاً واستخدمته فى برنامج الفيديو عشر مرات، يمكنك أن تحدّث فى آن واحد كل تلك النسخ العشرة بتحرير clips الموجودة فى مساحة Timeline التى تحدد virtual clip. وإذا تم تطبيق تأثيرات مختلفة لكل نسخة من virtual clip، يتم الحفاظ على التأثيرات المختلفة لكل نسخة. وإذا قمت بلصق ونسخ التسلسل بدلاً من إنشاء virtual clip، فقد تضطر لتحديث تسلسل واحد ثم تنسخ وتلصق التحديث تسع مرات، أو تحرير كل نسخة بصورة مستقلة.

- تطبيق الإعدادات أكثر من مرة لنفس clip. على سبيل المثال، يمكن تحقيق تأثيرات خاصة فقط بالجمع بين transitions. مع ذلك، لايمكنك تطبيق أكثر من transition لنفس النقطة الزمنية إلا إذا استخدمت virtual clip.

- على سبيل المثال، يمكنك تطبيق transition بين اثنين من clips في Timeline خارج البرنامج الرئيسي، وتنشيء اثنين من virtual clips باستخدام clips الموجودة على كلا جانبي transition هذا، وتحريك virtual clips الجديدة إلى Timeline. أول transition طبقته يصبح الآن داخل كل virtual clip، لذلك يمكنك الآن تطبيق transition ثاني بين virtual clips الاثنين.

من Adobe Premiere User Guide، الفصل الرابع.

إنشاء virtual clips

في هذا التدريب، ستستخدم virtual clip التي سيتم جمعها مع clips أخرى لتنفيذ المشروع النهائي. قبل أن يمكنك إنشاء virtual clip، يجب أن تجمع clips التي ستكون virtual clip. لإنشاء virtual clip، استخدم أداة block select (تحديد الكتلة)، التي تحدد المادة في كل مسارات المساحة التي يحددها إطار تحديد الكتلة. على الرغم من أنك يمكنك استخدام أي جزء من برنامج الفيديو الرئيسي في Timeline لتنشيء منه virtual clip، فإن المكان المثالي لمادة source هو في بداية Timeline، في بداية برنامج الفيديو الرئيسي. هذا بسبب أنك لا تريد تحويل التغييرات التي تقوم بها في برنامج الفيديو الرئيسي أو أن تؤثر على clips الموجودة في مساحة Source لـ virtual clip.

تجميع source clips

ستقوم الآن بتجميع clips التي ستنشيء منها virtual clip. ستقوم بإنشاء تأثير في virtual clip هذا وهو جمع اثنين من clips بهما أمواج متكسرة. وستقوم بضبط clip الأول ليكون شفاف جزئياً وسيظهر clip الآخر من خلال clip هذا الشفاف.

١ – اسحب Surf 1. mov من نافذة Project إلى مسار Video IB، فى بداية Timeline.

٢ – اسحب Surf 2. mov من نافذة Project إلى مسار Video 2، أيضاً فى بداية Timeline.

مع وضع clips فى مكانها، ستحدد نوع مفتاح الشفافية لواحد منهم.

٣ – حدد Surf 2. mov فى Timeline، ثم حدد Clip -> Video -> Transparency لفتح مربع حوار Transparency Settings.

٤ – انقر بالماوس على أيقونة توضيح الصفحة ( ) الموجودة تحت نافذة Sample لعرض صورة مصغرة لـ clip الفعلى.

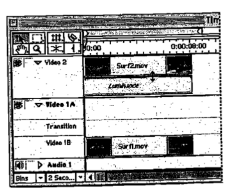
٥ – حدد Luminance (الإشراق) ليكون KeyType (نوع المفتاح)، واترك Threshold مضبوط على 100 و Cutoff مضبوط على 0، ثم انقر بالماوس على OK.

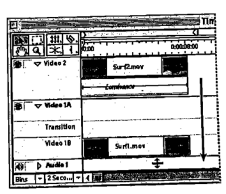
ستتشىء الآن تلاشى لتجعل Surf 2. mov شفاف جزئياً.

٦ – انقر بالماوس على المثلث الموجود على يسار اسم مسار Video 2 لتوسيع المسار.

لسحب خط التحكم فى التلاشى بأكمله بدلاً من سحب مقبض واحد فقط، اضغط على مفتاح Shift لفترة قبل السحب بالماوس.

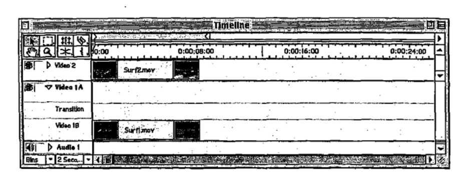
٧ – اضغط على مفتاح Shift لفترة ثم اسحب بالماوس خط التحكم الأحمر فى التلاشى لأسفل حتى 50%. ستحتاج السحب بالماوس خارج clip للوصول لتلك القيمة.





٨ – قم بالإزالة من Timeline بالنقر بالماوس على السهم الموجود فى مسار Video 2 لطى المسار.

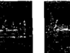
بذلك تكون قد جمعت source clips لأول virtual clip.



دعنا نعاين عملك حتى الآن.

٩ – قم بمعاينة clips المجمعة بالتقديم والتأخير خلال مسطرة Timeline مع الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح Option (Mac OS).

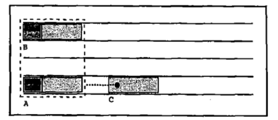





١٠ – احفظ المشروع.

تنفيذ ووضع virtual clip

بما أنك قمت بتجميع source clips، فأنت مستعد لعمل virtual clip منهم.



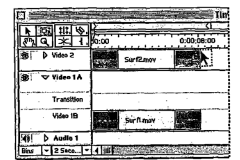
ستحدد Surf 1 (A) و Surf 2 (B) لإنشاء virtual clip (C).

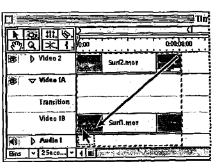
١ – فى Timeline، حدد أداة block select.



عند استخدام أداة block select لتحديد clips الموجودة فى بداية Timeline، فإن أسهل طريقة هى السحب من اليمين لليسار.

٢ – اسحب لتحديد Surf 1. mov و Surf 2. mov، الذى سيتم منهما إنشاء virtual clip. تأكد أن كلا clips يقعا داخل إطار التحديد. فأى جزء من clip يقع خارج إطار التحديد لن يكون موجود فى virtual clip.

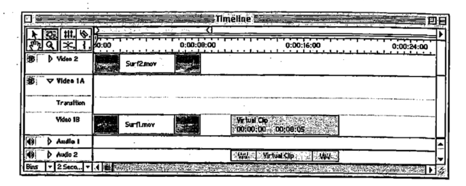




٣ – ضع المشير داخل مساحة التحديد حتى يتغير إلى أداة virtual clip ( ).

٤ – اسحب الكتلة المحددة إلى مسار Video 1B، بعد نهاية مساحة source بثانية تقريباً حتى تتوفر لديك مساحة العمل.

بعد أن تقوم بإسقاط المحددات السوداء التى تمثل virtual clip فى هذا المكان، فإن virtual clip سيبدو مثل أى clip اخر، فيما عدا بالنسبة للون والاسم، و Virtual Clip، والأرقام الموجودة أسفل الاسم. تشير الأرقام إلى نقاط بداية ونهاية الكتلة التى حددتها فى Timeline. لذلك، فإن الأرقام الموجودة على virtual clips الخاصة بك قد تتنوع إلى حد ما عن تلك الموجودة فى الرسوم التوضيحية.



بصفة افتراضية، فإن Premiere ينشىء clip صوت مع clip الصورة. فى تلك الحالة، يكون clip الصوت فارغ. ولأنك لن تضيف صوت فى المشروع، فستحذف clip الصوت هذا.

٥ – إلغى تحديد أداة تحديد الكتلة باختيار أداة Selection ( ).

٦ – حدد جزء الصوت من virtual clip واضغط على مفتاح Delete (الحذف).

٧ – قم بمعاينة virtual clip التى أنشأتها تواً بالتقديم والتأخير فى مسطرة Timeline أثناء الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح Option (Mac OS).

ملاحظة إذا وضعت أى مساحة فارغة (بدون clips) أثناء تحديدك لمساحة source فى Timeline الخاصة بـ virtual clip، فسترى لقطات سوداء فى هذا الجزء من virtual clip.

يتم تسمية كل virtual clips باسم Virtual Clip عندما يتم إنشائها. لكى تجعل من الأسهل تمييز كل virtual clip عن بعضها، ستعطيها alias (اسم مستعار).

٨ – حدد virtual clip واختر Clip -> Alias.

٩ – عندما تظهر رسالة توجيه لك، اكتب **Background** وانقر الماوس على OK.

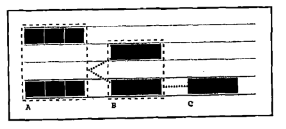
يتغير اسم virtual clip إلى **Background**.

١٠ – احفظ المشروع.

لقد قمت تواً بإنشاء virtual clip، وكما سترى فى التدريب التالى، يمكنك استخدامه بطرق لم تكن تستطيع استخدامها مع clips المكونة منها.

تداخل clips المجمعة

فى هذا التدريب، ستقوم بتنفيذ virtual clip آخر باستخدام virtual clip الذى أنشئته تواً. فعند تجميع clips لإنشاء virtual clip، يمكنك أن تضع virtual clips أخرى فى مادة Source. تسمى هذه العملية المتعلقة بوضع virtual clip داخل virtual clip آخر باسم nesting (تداخل).



(A) مساحات source محددة لتنفيذ virtual clips عديدة (B)، يتم تداخلها فى virtual clip جديد.

ستقوم هنا بتجميع نسختين من virtual clip الذى قمت بإنشائه تواً وتطبق فلتر لإحدى تلك النسختين. ثم ستضيف Image Mask transition بين virtual clips لتعرضهما فى نفس الوقت. ستقوم أخيراً بتنفيذ virtual clip متداخل من هذه clips.

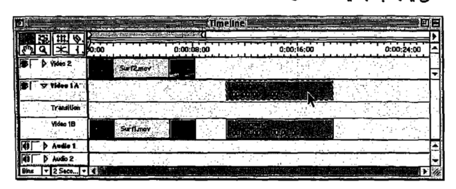


تجميع source clips

ستقوم أولاً بعمل نسخة من Background وتضعها في Timeline.

١ – حدد Background واختر Edit -> Copy.

٢ – انقر بالماوس على مسار Video 1A لتحديده، واختر Edit -> Paste. اسحب clip حتى ينجذب لبداية Background.



لتجنب الإرتباك، دعنا نعطى اسم جديد للنسخة الجديدة من Background.

٣ – حدد نسخة Background واختر Clip -> Alias.

٤ – عندما تظهر رسالة توجيه لك، اكتب Background 2 وانقر بالماوس على OK.

بعد ذلك، ستطبق فلتر إلى Background و Background 2. عندما تطبق فلتر لـ virtual clip، فإنه يوثر على كل الصور التى تكونه ولكنه لا يؤثر على source clip. وتعد هذه طريقة ممتازة لتطبيق فلتر لأكثر من clip واحد فى كل مرة. ستقوم هنا بإعداد الفلاتر بصورة مختلفة لكل virtual clip لذلك فعندما تضيف transition، فستكون قادراً على رؤية الفرق بينهما.

٥ – مع الاستمرار فى تحديد Background 2، اختر Clip -> Filters لفتح مربع حوار Filters.

٦ – حدد Brightness & Contrast (الإشراق والتضاد) فى قائمة Available وانقر على Add (أضف).

٧ – اضبط Brightness على 19 + واضبط Contrast على 20 -، ثم انقر بالماوس على OK. انقر بالماوس على OK مرة أخرى لإغلاق مربع حوار Filters.

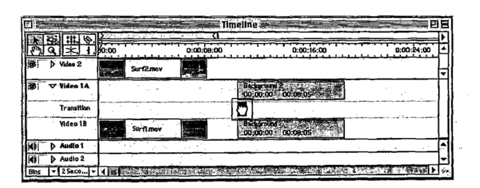
٨ – حدد Background وافتح مربع حوار Filters.

٩ – حدد Brightness & Contrast فى قائمة Available وانقر بالماوس على Add.

١٠ – اضبط Brightness على 19 + واضبط Contrast على 5-، ثم انقر بالماوس على OK. انقر بالماوس على OK مرة أخرى لإغلاق مربع حوار Filters.

فى الدرس الحادى عشر المسمى "تطبيق فلاتر صوت وصورة" استخدمت مربع حوار Transparency Settings (إعدادات الشفافية) لتطبيق فلتر لمساحة من الصورة. ستقوم هنا باستخدام Image Mask transition لتنفيذ نفس الأمر لـ Background 2 و Background.

١١ – اسحب Image Mask transition (قناع الصورة) من لوحة Transition (مرحلة انتقالية) إلى مسار Transition، لوضعه بين virtual clips الاثنين.

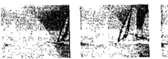


١٢ – فى مربع حوار Image Mask Setting (إعداد قناع الصورة)، انقر بالماوس على Select Image (حدد الصورة)، وحدد مكان مجلد Lesson 12 وانقر مرتين بالماوس على Mask 1. tif. ثم انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Image Mask Setting.

١٣ – لتغيير حجم transition، حرك المشير لنهايته واسحب بالماوس لليمين حتى ينجذب لنهاية virtual clips.

١٤ – انقـر مـرتين بالماوس على transition فى Timeline. كـمـا يمكنك أن ترى فى معـاينات مربع الحوار، فـإن clip فى مسـار Video 1A يظهر من خـلال الجـزء الأسود من القناع، بينما clip الموجود فى مسار Video 1B يظهر من خلال الجزء الأبيض. انقر بالماوس على Show Actual Sources (عرض المصـادر الحـقـيقـية) لترى التأثير على virtual clips. انقر بالماوس على OK لتغلق مربع حـوار Image Mask Settings.

١٥ – قم بمعاينة التأثير الذى أنشئته تواً بالتقديم والتأخير فى مسطرة Timeline أثناء الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح Option (Mac OS).





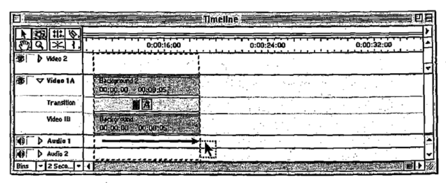

ستنشئ بعد ذلك virtual clip من clips التى قمت تواً بتجميعها.

تنفيذ ووضع virtual clip

١ – قم بالعـرض فى الجـزء الأيسـر من Timeline أو اسـحب بالماوس فى لوحـة Navigator حـتى يكون Background و Background 2 ظاهرين على الجـزء الأيسر من Timeline.

٢ – فى Timelineحدد أداة blockselect ( ).

٣– اسحب بالماوس لتحدد كل Background، و Background 2 و transition.



هذه المرة، ستستخدم مزيج من مفاتيح الاختزال لإنشاء virtual clip بدون صوت.



٤ – اضغط على مفتاح Shift ومفتاح Alt (Windows) أو مفتاح Shift ومفتاح Option (Mac OS) واستمر فى ذلك لفترة ثم اسحب الكتلة المحددة لمسار Video 1B، مما يترك فجوة صغيرة بين الكتلة المحددة و virtual clip الجديد.

٥ – إلغى تحديد أداة (تحديد الكتلة) باختيار أداة selection ( ).

أصبح لديك الآن virtual clip جديد مع وجود virtual clips السابقة متداخلة فيها. بسبب أن Timeline يحتوى فقط على مسار Transition واحد، لذا يمكنك أن تستخدم عادة transition واحد فقط كل مرة. ولكن بتداخل virtual clips التى تحتوى على transitions، يمكنك تطبيق transitions متعددة لمجموعة واحدة من clips للحصول على تأثيرات أكثر تعقيداً. مع ذلك، يتسبب تداخل vitrual clips فى الإبطاء من المعاينة وتصدير الأفلام، خاصة إذا كنت تستخدم transitions، وفلاتر، وتركيب.

دعنا نعطى virtual clip اسم استعارى سيكون أكثر وصفاً لها.

٦ – حدد virtual clip الجديد هذا، واختر Clip -> Alias، ثم اكتب Masked Background (خلفية مقنعة) ثم انقر بالماوس على OK.

٧ – قم بمعاينة virtual clip الذى أنشئته تواً بالتقديم والتأخير فى مسطرة Timeline أثناء الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح Option (Mac OS). تبدو تأثيرات الفلاتر و transition تماماً مثل مظهرها عندما قمت بمعاينة source clips.

٨ – احفظ المشروع.

تجميع برنامج الفيديو النهائى

ستقوم الآن بتداخل virtual clip الذى قمت بإنشائه تواً داخل virtual clip جديد. فى virtual clip الجديد هذا، ستجمع بين Masked Background virtual clip مع video clip آخر وبعض الصور الثابتة، مما يضيف Image Mask transition آخر. ستستخدم هذه المرة transition هذا لتشغيل clip ومجموعة من الصور الثابتة تعمل على تأثيرات خلفيتنا من خلال image mask (قناع الصور). ستقوم أولاً بإضافة مشهد جديد للمشروع.

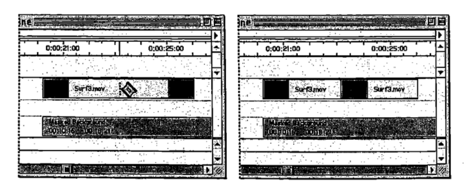
١ – فى Navigator، استخدم أزرار المنزلق أو العرض لضبط قائمة وحدة Timeline على 1 Second (ثانية واحدة) حتى تستطيع رؤية تفاصيل أكثر.

٢ – قم بتمرير Timeline أو اسحب فى لوحة Navigator حتى يتم عرض Masked Background فقط.

٣ – اسحب Surf3. mov من نافذة Project إلى مسار Video 1 A بحيث ينجذب لبداية Masked Background.

سيتم إدخال الصور الثابتة التى ستضيفها لهذا المشروع فى منتصف Surf3. mov. لكى تجعل من الممكن تنفيذ هذا الإجراء، ستستخدم أداة razor (الموس) لقطع clip نصفين.

٤ – فى نافذة Timeline، حدد أداة razor (شكل) وانقر بالماوس فى منتصف Surf3. mov.



أصبح Surf3. mov الآن مقسم إلى جزءين.

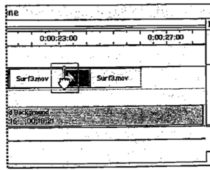
٥ – حدد أداة Selection ( ) لإلغاء تحديد أداة razor.

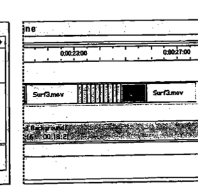
قبل أن تضيف الصور الثابتة للمشروع، ستقوم بعمل تغيير فى الخيارات التى ستضبط مدة الصور الثابتة أتوماتيكياً عندما يتم استيرادهم. لاحظ أنك يجب أن تنفذ هذا التغيير قبل أن تستورد الصور الثابتة.

٦ – اختر File -> Preferences -> General / Still Image. وتحت Still Image، اكتب 5 فى خانة Default Duration for Frames (المدة الافتراضية للقطات)، ثم انقر بالماوس على OK.

٧ – اختر File -> Import -> Folder، واختر مجلد Images (الصور) الموجود في مجلد 12 Lesson، ثم انقر بالماوس على OK (Windows) أو 'Select (Mac OS) 'Images. ستضيف كل الصور العشرة الثابتة مرة واحدة بين جزئى Surf3. mov اللذين أنشئتهما بأداة razor.

٨ – فى نافذة Project، انقر مرتين بالماوس على Images bin (صندوق الصور) لفتحه واختر Edit -> Select All لتختار كل الملفات العشرة الموجودة فى الصندوق. اسحب هذه الملفات معاً فى مسار Video 1 A، بين جزئى Surf3. mov. أغلق Images bin.





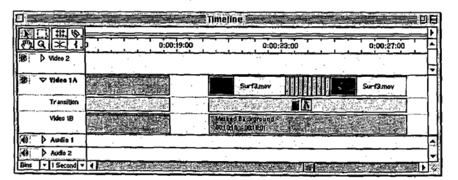
virtual clip أطول قليلاً من clips التى قمت بتجميعها فى مسار Video 1 A.
وبما أنك تريد أن تتساوى المادة الموجودة فى كلا مسارى Video 1B و Video 1A فى الطول، فستقص virtual clip، كما تقص أى clip آخر.

٩ – باختيار أداة Selectoin ( )، ضع المشير على الحافة اليمنى من Masked Background واسحب لليسار حتى تنجذب لنهاية الجزء الأخير من Surf 3. mov الموجود بأعلى. ستضيف بعد ذلك Image Mask transition مع شكل قناع جديد.

١٠ – من لوحة Transitions، اسحب Image Mask transition داخل مسار Transition، بحيث ينجذب لبداية Masked Background.

١١ – فى مربع حوار Image Mask Settings (حدد Select Image)، وانقر مرتين بالماوس على Mask 2. tif فى مجلد 12 Lesson. ثم انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Image Mask Settings.

١٢ – غير حجم transition بتحريك المشير للحافة اليمنى منه والسحب بالماوس حتى ينجذب لنهاية Masked Background و clips الأخرى التى قمت بتجميعها.



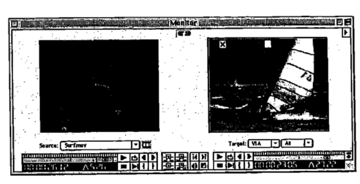
١٣ – قم بمعاينة clips الاثنين معاً و transitioin اللذين قمت تواً بتجميعهم بالتقديم والتأخير فى مسطرة Timeline مع الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح Option (Mac OS).



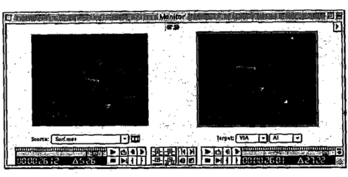


مع وضع transition فى مكانه، ستطبق فلتر Invert إلى Masked Background وتضبط محددات مفتاح اللقطة بحيث يؤثر الفلتر على clip فقط عند تشغيل الصور الثابتة. لتنفيذ هذا الإجراء بصورة أسهل، ستضيف محددات غير مرقمة للمساعدة فى تحديد أماكن بداية ونهاية الفلتر.

١٤ – فى عرض Program، اسحب منزلق shuttle (التقديم والتأخير) لوضع سطر التحرير قرب بداية Masked Background فى Timeline. انقر بالماوس على زر التحرير التالى ( ) لتحرك سطر التحرير لبداية Still 01. tif واختر Clip -> Set Marker -> Unnumberd.



١٥ – فى عرض Program، اسحب منزلق التقديم والتأخير لوضع سطر التحرير فى الجزء الأخير من Surf 3. mov فى Timeline. انقر بالماوس على زر التحرير السابق ( ) لتحريك سطر التحرير للقطة الأولى من الجزء الأخير من Surf 3. mov. انقر الآن بالماوس على زر اللقطة السابقة ( ) الموجود فى عرض Program لتحرك سطر التحرير للقطة الأخيرة من Still 10. tif واختر Clip -> SetMarker -> Unnumbered. حرك سطر التحرير بعيداً عن المحدد بحيث لا يعوق الأمر عندما تحاذى مفتاح اللقطة بالمحدد.



ستطبق الآن فلتر Invert (العكس) إلى Masked Background. حيث يقوم هذا الفلتر بعكس كل لون وتحويله إلى لونه المتمم له.

١٦ – حدد Masked Background وافتح مربع حوار Filters.

١٧ – حدد Invert فى قائمة Available وانقر بالماوس على Add (أضف). اسحب مربع الحوار حتى يمكنك رؤية المحددات فى Timeline وعرض Program.

١٨ – اسحب المحدد الأول على سطر وقت Keyframe اليمين حتى يحاذى المحدد غير المرقم الموجود فى بداية Still 1. tif.

١٩ – بنفس الطريقة، اسحب محدد النهاية على سطر وقت Keyframe لليسار حتى يحاذى المحدد الموجود بنهاية Still 10. tif. انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Filters.



٢٠ – قم بمعاينة clips التى قمت بتجميعها بتحريك مسطرة Timeline أثناء الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح Option (Mac OS).

٢١ – احفظ المشروع.

تحرير virtual clips

يمكن تحرير virtual clips بطرق عديدة. فمثل أى clip آخر، يمكنك قص كلا طرفى virtual clip، وتغيير إعدادات متنوعة، أو تطبيق فلاتر له، كما فعلت فى بداية هذا الدرس. بالإضافة إلى ذلك، يمكنك تحرير clips فى مساحة source التى تم صنع virtual clip منها وسوف تنعكس التغييرات أتوماتيكياً فى كل نسخ virtual clip. حيث أنك عدلت بالفعل virtual clips بصورة مباشرة عن طريق تطبيق فلاتر، فسنستخدم الطريقة الثانية وهى تحرير clips فى مساحة source لتعديل آخر virtual clip قمت بإنشائه تواً وكل virtual clips السابقة.

ستضيف هنا ظل تحت الشكل الذى أنشئته باستخدام Image Mask transition. لعمل هذا، ستضيف clip لمساحة source التابعة لـ Masked Background

لكى تجد بسرعة مساحة source لأى virtual clip، انقر مرتين بالماوس عليه.

١ – انقر مرتين بالماوس على Masked Background. يتم تحديد مساحة source عن طريق إطار تحديد الاختيار وتكون أداة Block select (تحديد الكتلة) نشطة. حدد أداة selection ( ).

٢ – اسحب Shadow. tif من نافذة Project إلى مسار Video 2، فوق بداية Background and Background 2 مباشر.

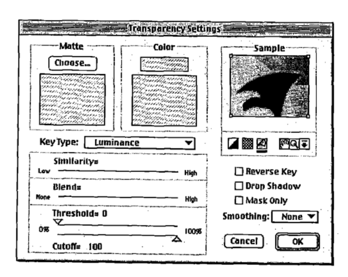
إذا أردت Shadow. tif أن يكون بنفس طول Background و Background2، قم بتغيير مدته.

٣ – ضع المشير على نهاية Shadow. tif واسحب بالماوس ليمتد حتى يصل لنهاية virtual clips.

٤ – حدد Shadow. tif ثم اختر Clip -> Video -> Transparency لفتح مربع حوار Transparency Settings (إعدادات الشفافية).

٥ – حدد Luminance (الإشراق) لنوع Key (المفتاح)، واضبط Threshold (النطاق) على 0 و Cutoff على 100.

٦ – انقر بالماوس على أيقونة Pagepeel (توضيح الصفحة) ( ) الموجودة تحت نافذة Sample لعرض صورة مصغرة لـ clip الفعلية ثم انقر بالماوس على OK.

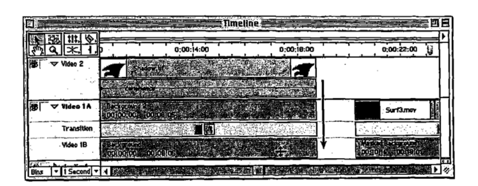


ستقوم الآن بإعداد تلاشى لكى تجعل Shadow. tif شفاف جزئياً.

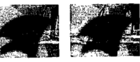
٧ – انقر بالماوس على المثلث الموجود على يسار اسم مسار Video 2 لتوسيعه.

٨ – اضغط على مفتاح Shift لفترة ثم اسحب خط التحكم الأحمر فى التلاشى لأسفل حتى يصل إلى 50%.

ستحتاج السحب خارج clip لتصل لتلك القيمة.



٩ – قم بمعاينة التأثير الذى أنشئته بالتحرك فى Background and Background 2 من خلال مسطرة Timeline أثناء الضغط على مفتاح Alt (Windows) أو مفتاح Option (Mac OS).


إضافة Shadow. tif إلى مساحة source أضاف تأثير ظل إلى Virtual clip 1 و Virtual clip 2.

١٠ – قم بمعاينة Masked Background و clips الموجودة فوقه بنفس الطريقة.



إضافة Shadow. tif لساحة source غيِّر Masked Background. لاحظ أن الفلتر الذى طبقته إلى Masked Background يعكس الظل.

١١ - قم بالإزالة فى Timeline بالنقر بالماوس على السهم الموجود فى مسار Video 2 لطى المسار .

١٢ - احفظ المشروع.

تصنيف virtual clips

عندما يكون virtual clip فى شكله النهائى ولا يحتاج المزيد من التغييرات، يمكنك تصنيف مكونات source (المصدر) فى clip الفعلى. هذه الخطوة توفر الوقت فى المعاينة وتزيل الحاجة للاحتفاظ بمادة source فى Timeline. توجد ميزة أخرى لهذا الإجراء وهو أن حذف أى من clips من مساحة source فى Timeline أو حذف master clips المرتبطة بها فى نافذة Project ليس له تأثير على clip المصنف.

الآن حيث أن virtual clip الثانى قد اكتمل، يمكنك تصنيفه. بالإضافة إلى تقليل الوقت الذى تستغرقه عملية المعاينة وتصدير الأفلام بصورة كبيرة، فإن تصنيف virtual clip يمنع حدوث تغييرات أخرى على مستوى source clip. ولكن ما يزال يمكنك تحرير clip المصنف كما قد تفعل مع أى clip، وتصنفه مرة أخرى.

١ - حدد Background فى Timeline.

٢ - اختر Clip -> Replace with Source لعرض مربع حوار Export Movie (تصدير الفيلم).

٣ - فى مربع اسم File، اكتب Background. mov لتسمية clip الذى على وشك تصنيفه.

٤ - تأكد أن مربع حوار Export Movie مضبوط لكى يُحفَظ فى مجلد المشروع الملائم، ثم انقر بالماوس على Save (Windows) أو OK (Mac OS).

عندما ينتهى Premiere من التصنيف، فإن virtual clip يتغير إلى clip جديد مسمى فى Timeline ويظهر فى نافذة Project.

٥ – فى عرض Source، قم بمعاينة clip الذى قمت بتصنيفه تواً.

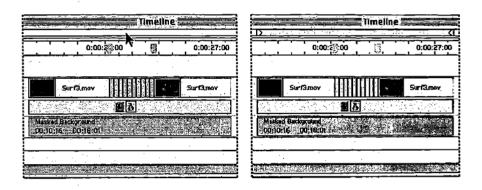
٦ – احفظ المشروع.

تصدير الفيلم

بما أنك انتهيت الآن من عمليات التحرير، فقد حان وقت إنشاء ملف فيلم. ثم ستقوم بتصدير آخر virtual clip قمت بإنشائه وهو Masked Background و clips الموجودة فوقه.

١ – قم بتمرير Timeline بحيث تكون Masked Background ظاهرة.

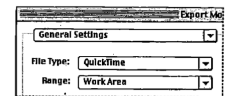
٢ – لكى تغير بسرعة حجم شريط مساحة العمل ليشمل Masked Background و clips الموجودة فوقه فى Timeline، اضغط على Alt (Windows) أو مفتاح Option (Mac OS) لفترة وانقر بالماوس بين شريط العنوان والمسطرة، فوق Masked Background.



٣ – اختر File -> Export -> Movie.

٤ – فى مربع حوار Export Movie، انقر بالماوس على Settings.

٥ – تأكد أن Quick Time محدداً فى خانة File Type (نوع الملف) وأن Work Area (مساحة العمل) محددة فى خانة Range (النطاق).



٦ – تأكد أيضاً أن خيار Export Video (تصدير الصورة) محدداً وأن خيار Export Audio (تصدير الصوت) غير محدد. يمكنك ترك باقى الإعدادات كماهى. انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع Export Movie Settings (إعدادات تصدير الفيلم).

٧ – فى مربع حوار Export Movie، حدد مجلد Lesson 12 فى خانة Location (المكان) واكتب Wind surf. mov ليكون اسم الفيلم. انقر بالماوس على Save (Windows) أو مفتاح OK (Mac OS).

يبدأ Premiere فى عمل الفيلم، مع عرض status bar (شريط معلومات) يقدم تقرير لمقدار الوقت الذى تستغرقه العملية.

٨ – عندما يكتمل الفيلم، يتم فتحه فى نافذة clip.

٩ – انقر بالماوس على زر Play (التشغيل) لتشغيل الفيلم.

استكشف بنفسك

تصرف كيفما تشاء فى تجربة المشروع الذى قمت بإنشائه تواً. إليك بعض الاقتراحات:

- استخدم أمر Paste Custom (لصق خاص) لتنسخ فقط إعدادات التحكم فى التلاشى من Surf 1. mov إلى Background 2.
- استخدم أداة razor لتقص إحدى virtual clips إلى أجزاء عديدة وتطبق إعدادات فلتر مختلفة لكل جزء.
- أضف فلتر Strobe (بالإضافة إلى فلتر Invert) لآخر virtual clip قمت بإنشائه. اضبط Visible Frames (اللقطات الظاهرة) على 4، و Hidden Frames (اللقطات المختفية) على 1، واختر لون مشرق. واضبط Keyframes (مفاتيح اللقطة) بصورة مطابقة لفلتر Invert.

أسئلة للمراجعة

١ – هما طريقتا إعادة تسمية clip؟

٢ – ماهى فائدة تداخل virtual clips فى استخدام الفلاتر و transitions؟

٣ – لإنشاء clip جديد يظهر فى نافذة Project، هل تستخدم subclip، أو alias، أو virtual clip؟

٤ – ماهى مزايا ومساوىء تصنيف virtual clip؟

٥ – هل يمكن أن يحتوى subclip على أكثر من source clip واحد؟

٦ – ماهى الطرق الثلاثة الخاصة بتغيير مدة الصورة الثابتة؟

الإجابات

١ – حدد alias (اسم استعارى) أو غير الاسم فى نافذة Project مع عرض القائمة المحدد.

٢ – يمكنك استخدام transitions وفلاتر أكثر من مرة على نفس المادة.

٣ – Subclip.

٤ – تصنيف virtual clip يحميه من التعديل بصورة غير مقصودة، ويزيل الحاجة للاحتفاظ بمادة source (المصدر) فى المشروع، ويقلل من وقت المعاينة. بمجرد تصنيف virtual clip، مع ذلك، لايمكنك تغييره بتعديل مادة source، وإذا تم حذف مساحة source، لايمكنك التعرف على source clips بالاسم، أو رؤية الفلاتر، أو transitions، أو الإعدادات المستخدمة لإنشائه.

٥ – لايمكن أن يشمل subclip أكثر من clip واحد. لتحقيق هذا التأثير، قم بإنشاء virtual clip.

٦ – يمكنك تغيير مدة الصورة الثابتة بالوسائل التالية:

- قبل استيراد clip، اضبط Default Duration for Still Image الموجود فى مربع حوار General / Still Image Preferences.
- اختر Clip -> Duration ثم أدخل مدة زمنية جديدة.
- ضع مشير أداة الاختيار على حافة clip واسحب بالماوس.

الفهرس





ملاحظات

ملاحظات

ملاحظات

ملاحظات

Adobe

دورة دراسية فى كتاب

أسرع وأسهل وأكثر الطرق تميزاً للتفوق فى

أدوب بريمير ٥

Adobe Premiere® 5.0

تساعدك هذه السلسلة – وهى من أفضل سلاسل الكتب التدريبية الخاصة ببرامج الكمبيوتر، على تعلم إمكانيات برامج Adobe بسرعة وسهولة .
حيث تقدم السلسلة مالا يقدمه أى كتاب تدريبى آخر ، فهى عبارة عن سلسلة تعليمية من Adobe Systems ، طورها خبراء شركة Adobe وتم اختبارهافى معامل Adobe الخاصة .
تشمل هذه السلسلة على نطاق واسع من الإمكانيات والطرق الفنية ، فيمكنك متابعة الكتاب من البداية إلى النهاية أو يمكنك قراءة الدروس التى تثير اهتمامك.
وإذا كنت مبتدءاً فى تعلم البرنامج، فأعد قراءة وتنفيذ الدروس بقدر المستطاع .
بنهاية الكتاب ستكتسب خبرة ممتازة فى برنامج Adobe Premiere
مقومات استخدام هذا الكتاب :
يجب أن يكون لديك برنامج Adobe Premiere 5.0 أو الإصدار الأحدث منه، مثبت على أجهزة تعمل بنظام Windows أو Mac OS
ملاحظة :
هذه السلسلة لا تحل محل أى إرشادات أو وثائق تحصل عليها إذا كان لديك برنامج Adobe
يوجد مع هذا الكتاب CD يصلح للعمل على أنظمة Windows و Mac OS مع ملفات الدروس .

Otto
the octopus



ورد على لسان Masen Yafee – وهو خبير فى برامج Adobe Premiere – قوله :
« إن هذه السلسلة هى من أفضل السلاسل التدريبية المتاحة حالياً »
وورد على لسان Brad Johnson قوله :
« كانت هذه السلسلة هى وسيلة معرفتى الوحيدة ببرامج :
Photoshop وIllustrator وAfter Effects وPremiere » .

تعلم طرق التحرير الأساسية والمتطورة بالإضافة إلى التعرف على فلاتر الصوت والصورة والحركة وما إلى ذلك !



